
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro* GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE
Y OTROS 24 CLÁSICOS DEPORTIVOS QUE NOS HICIERON SUDAR SIN LEVANTARNOS DEL SOFÁ
EN EL INTERIOR
KUNG-FU MASTER | SUPER OFF ROAD | 720º | SONIC R | PARASOL STARS | DEUX EX | TOP ZX81
LOS MAYORES DESASTRES DEL VIDEOJUEGO
CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, PERIFÉRICOS... RECORDAMOS LOS DESCALABROS MÁS SANGRANTES DE LA HISTORIA
BIONIC COMMANDO
SALTAR ES DE COBARDES
OPERATION THUNDERBOLT
Lluvia de balas en los salones recreativos
SNES AMA EL RPG
FINAL FANTASY VI
EARTHBOUND
SECRET OF MANA
CHRONO TRIGGER
SUPER MARIO RPG
ILLUSION OF TIME
POWER GLOVE
30 AÑOS DE ATARI ST
LO QUE SE PERDIERON LOS USUARIOS DE AMIGA
GODS
148 PÁGINAS QUE HARÁN HISTORIA
ADVENTURES OF LOLO
RECORDAMOS EL PRIMER GRAN ÉXITO DE HAL
LOAD 'N' RUN
JUEGOS PIRATAS EN TU KIOSKO MÁS CERCANO

SUMARIO

>> Retro Gamer 12 La revista con más pixels del mercado

08

LOS MAYORES DESASTRES

A veces la historia la escriben también los perdedores. Hacemos un repaso a las mayores calamidades de las últimas décadas. Y, por supuesto, está el Power Glove.

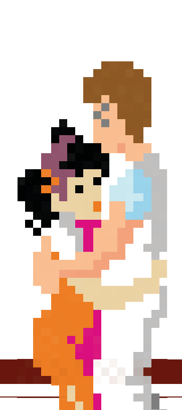




68

Rolazos para SNES

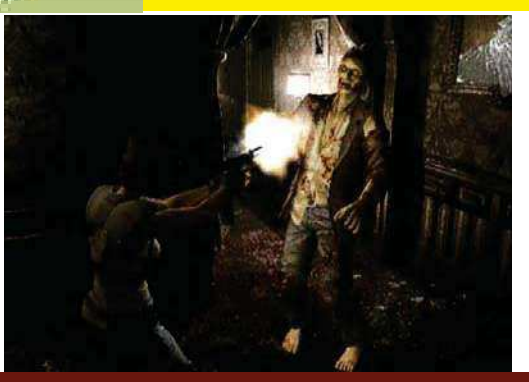
Seleccionamos un puñado de clásicos indispensables



24

Kung-Fu Master

A Takashi Nishiyama no solo le debemos Street Fighter y Fatal Fury... también es el padre de este clásico de la tollina pasillera.



120

Resident Evil

Cómo se gestó el portentoso remake de Game Cube

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES



» Arduboy tiene un aspecto de lo más entrañable. ¿Acabará triunfando?

» Desde Japón llega el más firme rival para la RetroN 5. ¡Y soporta PC-E!

NUEVAS MÁQUINAS CON CORAZÓN RETRO

TRES NUEVAS PROPUESTAS DE HARDWARE PARA TODOS LOS GUSTOS

Recientemente hemos visto anunciarse tres proyectos que, de una manera u otra, tocan nuestro lado más retro. Lo curioso es que cada uno de ellos ha elegido un camino muy diferente para hacerlo, pero el resultado final coincide en cada uno de ellos: una nueva consola.

De la primera de ellas ya tuvimos noticias hace pocos meses y ha sido ahora cuando se han concretado algunos detalles. La empresa japonesa Cyber Gadget va a lanzar una nueva máquina multiformato llamada Retro Freak, muy del estilo de la RetroN 5 y similares, aunque con notables ventajas como añadir soporte para juegos de PC Engine y SuperGrafx y poder volcar los cartuchos originales a su memoria interna. Además, vendrá con un mando estilo Super Nintendo y su salida HDMI ofrecerá un escalado más que decente. Todavía no hay precio ni fecha de salida y parece que no habrá soporte para cartuchos de NES (aunque sí Famicom). Estaremos atentos a lo que pueda salir de esto.

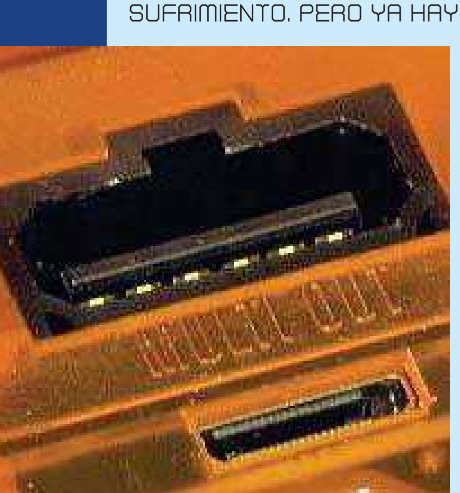
Por otro lado, las otras dos consolas tienen su origen en Kickstarter. Una de ellas verá iniciada su campaña este verano y la idea es crear un nuevo sistema que se centre en juegos 2D al nivel de la época de los 16 bits. Se llamaría RETRO VGS, tendría el aspecto de la Atari Jaguar (la idea es reutilizar sus moldes de fabricación) y el cartucho sería el soporte elegido, detalle encomiable pero dudoso a nivel económico. Y la otra consola que se ha entregado al crowdfunding es la Arduboy, la cual ya se ha financiado con una cantidad muy superior a la buscada inicialmente (y llegará en octubre). Se basará en Arduino, lo que posibilitará crear software de manera sencilla, aunque las especificaciones técnicas son muy limitadas y el objetivo es producir juegos al estilo de los 8 bits tempraneros. Incorporará una batería recargable y una cruceta más dos botones de acción, aunque la parte más criticable es su pantalla monocroma, de calidad OLED pero un tamaño de sólo 1,3 pulgadas que puede acabar convirtiéndola en una mera curiosidad.



» **La carcasa de** RETRO VGS tendrá el mismo diseño que la Atari Jaguar.

CALIDAD DE IMAGEN PARA UNA ÉPOCA OSCURA

CONECTAR UNA CONSOLA CLÁSICA A UN TV LED ES UN SUFRIMIENTO. PERO YA HAY PROPUESTAS INTERESANTES.



Todos hemos sufrido la horrible calidad de imagen que obtenemos al conectar nuestros viejos sistemas a teles planas. El escalado suele ser infame y la definición queda arruinada.

Hace algo más de un año supimos de un proyecto para añadir un puerto HDMI a N64. Ahora hemos conocido que el UltraHDMI va camino de ser una realidad y que vendrá acompañado de una alta calidad de imagen, aunque habrá que tener ciertos conocimientos de soldadura para poder acoplarlo. El mismo problemilla que tendremos con Dreamcast si electronash consigue finalizar un proyecto similar. Los vídeos que ha mostrado son impresionantes y "amenaza"con hacer lo mismo para otras consolas. Bravo.

JUGANDO CON ENERGÍAS RENOVADAS

DOS TÍTULOS CONOCIDOS POR TODOS SE "ESTRENAN" DE NUEVO PARA NUESTRO DISFRUTE


» A pesar de su alto precio, este cartucho AES se ha agotado a la velocidad de la luz.

Si somos fans de Neo Geo CD recordaremos que uno de sus títulos exclusivos fue *Crossed Swords II*, y veinte años después estamos a punto de ver su llegada en formato cartucho. Será en agosto y a un precio de 280 $, aunque la versión para AES ya está agotada y sólo podemos reservar la de MVS. Es de suponer que, ante el éxito de la iniciativa, la gente de Neobitz produzca una nueva tirada.

El segundo de los revitalizados es *Sonic X-treme*, del cual hace poco pudimos catar un port para PC hecho por aficionados, tras conseguir el código fuente del título. Finalmente han logrado hacer que el juego corra en Saturn, la máquina para la que se diseñó originalmente. La verdad es que lo visto no apunta nada alto, aunque lo importante es recuperar un título que dábamos por perdido.

PROSIGUE LA LABOR ARQUEOLÓGICA

» Un ex-empleado de Irem ha sido crucial para recuperar este tesoro.

ES YA UNA CONSTANTE: NO DEJAN DE APARECER JUEGOS PERDIDOS


» ¿Habría sobrevivido la Lynx de contar con más juegos cómo este?.


» Irem abandonó la secuela de *Kung-Fu Master* para desarrollar *Vigilante*.



» Más de 20 años después, la versión GG de *WildSnake* ha visto la luz.

Cada poco tiempo nos encontramos con casos de prototipos, betas e incluso versiones completas de títulos que se habían quedado en un cajón y que, de repente, salen a la luz por carambolas del destino. El primero que nos ocupa es *Aliens vs Predator* para Atari Lynx, juego del que ya habían aparecido algunos prototipos anteriormente pero del que se acaba de descubrir uno nuevo. Las mejoras sobre aquellos estriban en las animaciones de los enemigos y el detalle en los escenarios, pero dado que esta versión data de 1995 no nos extraña que fuera cancelado, al estar la Lynx más que muerta por aquella época.

Nuestro siguiente hallazgo provocará más de una lágrima. Si añoramos el género del beat 'em up no puede haber mejor noticia: una segunda parte de *Kung-Fu Master* estaba en desarrollo para los salones recreativos. La placa de *Beyond Kung-Fu* llegó a entrar en fase de testeo en la calle, aunque el juego nunca fue publicado porque Irem quería algo más occidental y acabó creando *Vigilante*. Con el tiempo la placa se dañó, pero gracias a un ex empleado de la compañía japonesa se ha rescatado y es muy probable que podamos llegar a jugarla vía emulación.

Para concluir, otros dos ejemplos (algo menos rimbombantes) de vuelta de entre los muertos. *Tom vs Jerry: The chase is on!* para Super Nintendo iba a ser diferente al primer juego de la irreconciliable pareja de los dibujos animados, acercándose más al estilo de lo que veíamos en sus míticos cortos de animación, aunque el proyecto quedó inacabado y por lo tanto no llegó a las tiendas. Algo parecido a lo que le ocurrió a *WildSnake* para Game Gear, un port del juego de puzles inspirado en *Tetris* que sí vimos en Game Boy y Super Nintendo y que se quedó en el aire en 1994. Ahora, tras ser descubierto por un coleccionista del sistema, está disponible como ROM para que todo aquel que quiera pueda probarlo vía emulador o cartucho flash sobre el hardware original.





» Por fín llegó el momento de desempolvar esa GX4000 que compraste a los de Retrocables.

FIELES AL HARDWARE ORIGINAL

NADA MEJOR QUE REVIVIR LOS CLÁSICOS EN LOS BRAZOS DE LAS MÁQUINAS ORIGINALES

El paso de los años nos ha traído cartuchos flash para muchas de nuestras consolas favoritas, pero siempre queda espacio para alguno más. Dos sistemas acaban de recibir la buena nueva: la Amstrad GX4000 y Wonderswan.

El C4CPC es un flashcart con soporte para microSD que permite cargar juegos en la GX4000, además de en las versiones Plus de los ordenadores 464 y 6128. Respecto a la Wonderswan, el creador del Flashmasta para Neo Geo Pocket ha revelado que sigue trabajando en su cartucho flash (tras haberse anunciado hace dos años y medio) y ha conseguido hacer que funcione casi sin fallo. A ver si podemos catarlo pronto.

EL ZX SPECTRUM DE ELITE

LA MÍTICA CASA INGLESA "RESUCITA" LA ICÓNICA CREACIÓN DE SIR CLIVE SINCLAIR, ADAPTÁNDOLA A LOS NUEVOS TIEMPOS.

Tras lograr la financiación necesaria en Kickstarter, Elite ha hecho por fín realidad nuestro sueño de volver a tener un Spectrum entre las manos, aunque en realidad no se trata exactamente del ordenador original de Sinclair. The Recreated ZX Spectrum es en realidad un teclado bluetooth, con teclas de goma (bonito detalle) compatible con dispositivos iOS y Android, para los que Elite ha desarrollado una App gratuita que incluye *Chuckie Egg* y el Sinclair BASIC. Además, podremos acceder a otros juegos míticos a través de la tienda "The recreated Sinclair ZX Spectrum Online". El código de la App esta abierto a otros desarrolladores, asi que habrá que ver qué hace la siempre activa comunidad del Speccy con el teclado. En breve esperamos poder hincarle el diente al cacharro para contaros nuestras impresiones.



GRANDES DESASTRES DEL VIDEOJUEGO

La industria del videojuego ha cosechado grandes éxitos. Tantos como juegos, consolas y periféricos que han fracasado buscando ese mismo éxito. Revisamos las historias de las mayores decepciones del sector.

Al pensar en los mayores fracasos de la industria del videojuego, la Virtual Boy de Nintendo es lo primero en lo que piensa la mayoría de la gente. Con un periodo de vida comercial cortísimo y prácticamente imposible de encontrar en Europa, los jugadores saben que fue el mayor fracaso de la historia de la compañía: ni siquiera el toque de Gunpei Yokoi se tiene que traducir automáticamente en un éxito incontestable.

¿Pero de qué hablamos exactamente cuando usamos el término 'desastre'? El dinero (o su ausencia) suele ser indicativo del éxito o fracaso de algo, y no es sorprendente que muchos de los sistemas, juegos y periféricos de los que vamos a hablar dependan de esta categoría. Compañías como Philips invirtieron millones en desastres como el CDi, y casos de compañías como Atari son bien conocidos.

El dinero es una forma fácil de determinar si algo ha sido un desastre, pero no siempre es lo más preciso. Mira *E.T.* o *Pac-Man*, dos juegos de Atari 2600 que no vendieron mal, pero se consideran un desastre. Uno de los últimos fiascos de THQ fue su tablet uDraw, y su fracaso no fue cuestión de dinero.

No olvidemos cacharros como el Super Scope, el Power Glove o decenas de mandos inútiles, de esos que lo primero que te preguntas es para qué demonios los diseñaron en primer lugar. Lo mismo puede decirse de compañías que pensaron que sacrificar una cabra era buena idea para lanzar un juego.

Únete a nosotros en este repaso de algunas de las mayores atrocidades que se han hecho en nombre de los videojuegos en distintos momentos de los últimos cuarenta años. Bienvenidos a la exhibición de atrocidades.



DRAMAS

- FINANCIEROS
- TIEMPO
- USUARIOS DESCONTENTOS
- MALA PRENSA
- CRÍTICAS
- FALLOS
- MALAS VENTAS

“Compañías como Philips invirtieron millones en desastres como el CDi”



PERIFÉRICOS

POWER GLOVE

FABRICANTE Mattel **AÑO** 1989



Los fiascos de hardware tienen pocos abanderados mejores que el Power Glove. Diseñado por Abrams/Gentile Entertainment y fabricado por Mattel en Estados Unidos, este control por movimiento para NES parecía que iba a revolucionar la forma con la que interactuamos con los videojuegos, pero acabó en los cajones de saldos en poco tiempo. La magnitud de sus problemas de manejo solo es comparable al monumental hype que despertó antes de su lanzamiento. Apareció en la película de 1989 *El pequeño mago* e inflamó los sueños de millones de jugadores, que creyeron que se convertirían en expertos en realidad virtual del calibre del tiparraco del anuncio. En el mundo real era un desastre poco preciso, aparatoso y sin respaldo técnico. [redacted] "El Power Glove utilizó tecnología barata y una inteligente ingeniería para mostrar logros que, en la época, solo se podían conseguir con un equipamiento que costaba más de 10.000 dólares," explica Adam Ward, parte del equipo que ha rodado el documental *The Power Of Glove*, con estreno previsto para este año. En su día, el dispositivo era poco menos que revolucionario. "El precursor del Power Glove, el Data Glove, había sido diseñado con clientes como la NASA en mente, con los que pasarse de presupuesto y costes no era un problema," continúa Andrew Austin, también del equipo de *The Power Of Glove*. "Pero el Power Glove tenía que venderse por menos de cien dólares en 1989 y, a pesar de eso, podía detectar la posición de la mano del jugador en un espacio tridimensional, determinar la posición y movimientos de la mano y flexiones de los dedos con una precisión considerable." [redacted] A pesar del interés que despertó el Power Glove y la tecnología que empleaba, el periférico no fue un éxito. Hacerlo funcionar con juegos de NES ya existentes era un suplicio que obligaba a introducir un código casi infinito de números en el controlador, para después instalar un complejo sistema de sensores que hicieran funcionar el guante y que detectaran el movimiento. Incluso entonces, la detección de órdenes era errática y la mayoría de los usuarios acababan rindiéndose.





» El Power Glove tenía aspecto futurista, pero no era demasiado sencillo de usar y hoy se considera una curiosidad arqueológica.



Para empeorar las cosas, solo se editaron dos juegos (*Super Glove Ball* y *Bad Street Brawler*) diseñados específicamente para el guante. "Ya que había que programar el guante de forma retroactiva para los juegos de NES existentes, el mando funcionaba siempre peor que el controlador clásico de la consola, lo que resultaba frustrante para los jugadores que compraron el Glove pensando que les haría dominar el tiempo y el espacio," afirma Austin.

Ward cree que el fracaso del Power Glove borró de las cabezas de los jugadores la idea del control por movimiento, al menos durante una temporada. "Podría acusársele de 'envenenar el pozo' de todos los proyectos relacionados con el control por gestos durante sus buenos quince años," admite. Lo irónico es que el bajo coste del Power Glove y su funcionalidad pueden citarse como razones para el resurgimiento del interés en el control por movimiento



» La absurda localización del auténtico pad de control reforzaba el pobre y poco fiable sistema de control por movimiento.



"Podría acusársele de 'envenenar el pozo' de muchos proyectos basados en movimiento"
Adam Ward

de la comunidad hacker, que hizo con el guante primigenios e innovadores experimentos de realidad virtual.

Es poco habitual que un dispositivo que fracasó tan dramáticamente y que no fue capaz de cumplir con el papel que tenía adjudicado en su momento se haya convertido en un nombre legendario dentro de la industria de los videojuegos. Austin cree que la fama del Power Glove se debe a que simboliza toda una época. "La razón por la que el Power Glove es tan icónico es doble en realidad," explica Austin. "Por una parte, el diseño y el marketing es puro años ochenta, una época en la que se creía que el futuro sería grande y bruto: un futuro rebosante de fuerza y poder. La gente estaba expectante por el Power Glove porque era una representación de este extraño futuro alternativo donde la gente conduciría un Ferrari Testarossa y hablaría por móviles del tamaño de ladrillos. Por otra parte el Power Glove tiene ese sincero optimismo de la época, algo con el que los jugadores saben identificarse porque conocen bien, ya que muchos lo vivieron: una visión de los humanos interactuando con ordenadores y juegos solo con un gesto de la mano. Pese al fracaso, el Power Glove nos acercó un paso más a la fantasía de explorar mundos virtuales. Cuando ves artilugios actuales como Oculus VR, entiendes hasta qué punto Power Glove, pese a sus fallos, fue profético".

GRANDES DESASTRES DEL VIDEOJUEGO

» Podía haber destacado frente a otros periféricos, pero las desproporcionadas medidas de la pistola la convertían en un cacharro impracticable.

SUPER SCOPE

LAS MEDIDAS

58.4cm

29cm

FABRICANTE Nintendo **AÑO** 1992

Las pistolas de luz han sido un accesorio recurrente desde los primeros tiempos de las consolas domésticas. A finales de los ochenta, cada fabricante de consolas ofrecía una: Atari y la XG-1, Sega y su Light Phaser y Nintendo con la NES Zapper. La de Nintendo era especialmente popular y se convirtió en un componente básico en muchos packs, junto al recordado *Duck Hunt*. Pero para principios de los noventa, ningún gran fabricante de consolas tenía ya nuevas pistolas de luz para sus consolas.

Nintendo fue la primera en intentar recuperar la fiebre del pasado con Super Scope, un trasto como pocas veces se había visto. Para empezar, en vez de funcionar con cable, la pistola se comunicaba por infrarrojos con la SNES. Además prescindía del aspecto de pistola o rifle, y entraba de cabeza en el mundo bazooka, con una zona que se apoyaba en el hombro y un botón de disparo en la zona superior. La Super Scope debutó en Estados Unidos en un pack con un cartucho con seis juegos por 59'99 dólares. [redacted]

■ Los problemas del Super Scope vienen, precisamente, de su diseño. El estilo bazooka hacía que el arma fuera mucho más grande que otras pistolas de luz, y el emplazamiento del botón en la zona superior hacía incómodo el disparo rápido. Peor aún: el diseño sin cable requería seis pilas para funcionar, sumando un considerable coste a largo plazo al usuario.

El veredicto

La Super Scope no fue un desastre financiero para Nintendo, y de hecho, Sega respondió con la Menacer. Pero para los jugadores no fue más que otra bestia sobredimensionada y con poco que ofrecer en lo jugable, ya que solo tuvo ocho juegos más dedicados para ella, y un par extra que la soportaban.



P&R STE PICKFORD

Hablamos con el creador de uno de los pocos clásicos de Super Scope.

¿Por qué crees que Nintendo se decidió por un diseño estilo bazooka?

No tengo ni la más remota idea. Supongo que pensaron que molaba. Recuerdo pensar en su día que era chulo, pero un poco tontorrón. Nintendo siempre ha tenido un pie puesto en el diseño de juguetes de plástico, así que supongo que para ellos no era tan disparatado.

¿Por qué tan pocos diseñadores crearon juegos para él?

Por la misma razón por la que nadie hace juegos para el resto de los periféricos, salvo que lo encargue el fabricante del periférico. Hacer un juego para un periférico limita tu mercado a los compradores de ese artículo, y dificulta la tarea de convertirlo a otras plataformas.

¿Por qué hiciste *Tin Star* compatible con el dispositivo?

¡Obligación contractual! Nintendo nos contrató para que hiciéramos un juego para Super Scope. Los estudios externos no estaban demasiado por la labor, así que la propia Nintendo tuvo que hacer uno o dos. Habíamos terminado *Ken Griffey Major League Baseball* para Nintendo, que había sido un éxito. En realidad nos tendría que haber tocado hacer la secuela, pero por políticas internas un poco absurdas se lo encargaron a Rare. Creo que en Nintendo se sintieron culpables y nos hicieron este encargo de juego para Super Scope como premio de consolación.

Lo mejor del proyecto es que nadie en Nintendo estaba especialmente interesado en él, era un título más para sumar al catálogo de Super Scope. Tuvimos más libertad para diseñarlo y nos soltamos la melena con el gráfismo y el guion, desafiando las espectativas de un juego de este tipo.

PERDER EL CONTROL

Cuatro controladores descontrolados.

ATARI 5200

■ Atari ■ 1982

Atari se saltó la regla no escrita de que los joysticks volvieran al centro automáticamente, convirtiendo el controlador de la 5200 en un auténtico suplicio. Además, se rompía con una facilidad asombrosa.

MANDO OCCIDENTAL SATURN

■ Sega ■ 1995

El rediseño del mando de Sega para el público occidental convirtió un diseño clásico en un mazacote horrendo, demostrando que Sega no se sabía aquello de 'Si no está roto no lo arregles'.

JOGCON

■ Namco ■ 1998

Este mando de PlayStation tenía una rueda con vibración que sobre el papel era una buena idea. Pero los usuarios prefirieron el anterior controlador NeGcon. Otro problema, y este más importante: el mando solo era compatible con dos juegos.

MASTER SYSTEM CONTROL STICK

■ Sega ■ 1987

Nunca hemos estado seguros de por qué Sega, uno de los fabricantes de arcades más importantes de todos los tiempos, lanzó un mando que solo tendría sentido en la tienda para zurdos de Ned Flanders.





ROB

FABRICANTE Nintendo **AÑO** 1985

Un robotito monísimo que acompañaba al pack NES Deluxe Set para poder jugar a títulos que incluían piezas físicas.

EL VEREDICTO: En lo que respecta a Nintendo, ROB fue un éxito descomunal. Su inclusión en un pack de NES más caro era básicamente un caballo de troya que permitió a la compañía vender el sistema como un juguete electrónico y no como una consola (un producto visto entonces como tóxico por las tiendas estadounidenses). La falta de soporte a largo plazo fue excesiva, en cualquier caso, y los dos juegos que acompañaban a ROB en su lanzamiento, *Stack-Up* y *Gyromite*, fueron los únicos que se desarrollaron. Una pena, porque el robot era una auténtica cucada…

MIKRO-PLUS





FABRICANTE Mikro-Gen **AÑO** 1985

Este add-on para Spectrum contenía 16K de ROM extra y un port para joystick, que Mikro-Gen aseguraba que daría una nueva dimensión a los juegos, que podrían mejorar y crecer un 50%.

EL VEREDICTO: Anticipado durante meses con anuncios que no mostraban juegos, Mikro-Plus prometía mucho y dio poco. *Shadow Of The Unicorn* fue el primer juego (y único) que lo usó y no aprovechó mal el cacharro, pero tampoco era nada revolucionario. Debido a su precio de 14'95 libras y la decisión de la cadena WH Smith de no vender el juego, Mikro-Gen no pudo recuperar la inversión de 130.000 libras y se cancelaron el resto de los juegos planeados para el dispositivo. Un cálculo erróneo de Mikro-Gen, pero no serían los únicos en fallar con algo así, como demostró Imagine con su *Bandersnatch*.



© Mark R Jones

CHARACTERISTICKS



FABRICANTE Cheetah **AÑO** 1992

Línea de joysticks para una gran variedad de consolas y ordenadores con aspecto basado en franquicias del cine y la TV como *Los Simpson*, *Batman* y *Alien*.

EL VEREDICTO: Hay que aplaudir a Cheetah por atreverse a hacer algo innovador en materia de controladores, una zona de los videojuegos habitualmente repetitiva y aburrida. Pero usarlos era una experiencia muy poco placentera, y claramente habían sido diseñados con el ojo más puesto en el marketing que en la comodidad. El de *Alien*, especialmente, puede ser uno de los joysticks más impracticables que hemos tenido ocasión de palpar.

E-READER

FABRICANTE Nintendo **AÑO** 2001

Un lector de tarjetas para GBA que permitía a la máquina leer datos en forma de patrones de puntos. Juegos de NES, entre otras cosas, fueron distribuidos de esta forma.

EL VEREDICTO: Alcanzó cierta popularidad en Japón. Cada tira con puntos contenía solo 2'2 KB de datos, lo que quiere decir que hasta los juegos más pequeños necesitaban varias tarjetas. Si querías transferir, por ejemplo, unos niveles extra para *Super Mario Advance 4*, necesitabas una GBA adicional y un cable de conexión. Solo duró un par de años en EEUU y no llegó a Europa.

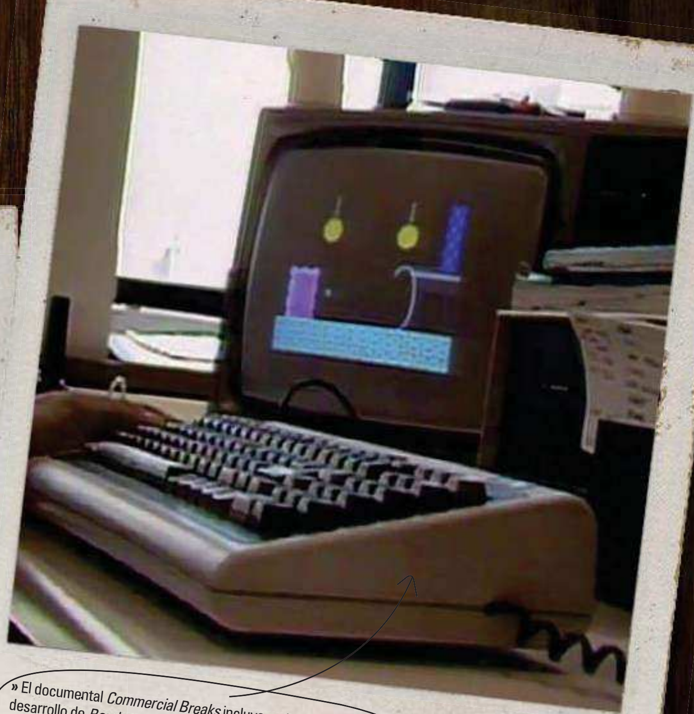




» John Gibson trabajando en *Bandersnatch* con un Sage IV.



» Versión de prueba de la caja de *Bandersnatch*, que incluiría numerosas sorpresas, al estilo Infocom.



» El documental *Commercial Breaks* incluye varias imágenes del desarrollo de *Bandersnatch*. Los sprites eran ciertamente enormes en comparación con otros juegos de Spectrum de la época.

» Este mapa de *Bandersnatch* apunta a un mundo enorme.



» Por desgracia, la ambición de *Bandersnatch* fue letal para Imagine.



» Una de las reuniones de los directivos de Imagine, cada vez más tensas, donde el futuro de Megagames era el de la compañía.



» El prototipo del add-on Megagame, que sumaría 64K de ROM en datos para gráficos.



» Un entristecido Bruce Everiss en las desiertas oficinas de Imagine, días antes del cierre final.

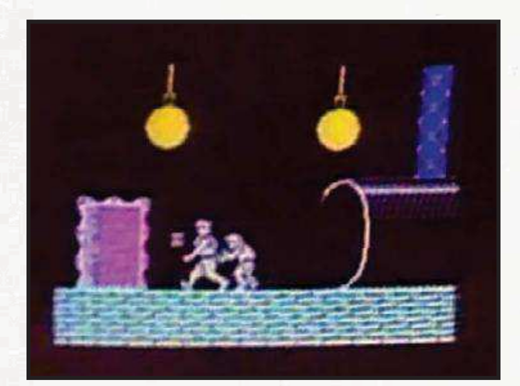
LOS MEGAGAMES

Imagine Software dijo que revolucionaría los videojuegos, pero su espectacular fracaso llevó a la compañía a la quiebra. ¿Qué sucedió realmente con Megagames?

A los jugadores británicos de cierta edad la sola mención de *Bandersnatch* o *Psyclapse*, los dos llamados ‘Megagames’ para Spectrum y Commodore 64 respectivamente, les hará sonreír con cierta amargura: anuncios enigmáticos en prensa especializada, la promesa de que el resto de los juegos quedarían completamente obsoletos de la noche a la mañana, los rumores sobre un misterioso periférico de potencia nunca vista, el monstruoso hype y la televisiva derrota casi en directo de Imagine… todo es puro años ochenta. ¿Así que quién fue el que tuvo la idea original de esta salvajemente ambiciosa aventura?

“¡Fue idea mía!” declara Bruce Everiss, uno de los directores de Imagine. “Nuestra intención inicial era combatir la piratería. Yo venía del mundo de la informática de negocios, donde la gente pagaba cientos de libras por un paquete de software. Para evitar la piratería, venían con unos dispositivos que se enchufaban al ordenador y chequeaban el software antes de dejarlo funcionar.” [redacted] Bruce sugirió una aproximación similar al [redacted] Spectrum: un periférico con unas resistencias que se conectaría al puerto del micro. De paso, se podían añadir al cacharro 16K extra de RAM, una idea que cautivó al co-fundador de la compañía. “Hasta donde yo sé, la idea pasó a ‘meter un montón de RAM extra en un dispositivo’,” continúa Everiss, “que necesitaba un chip dedicado para conectarse y desconectarse a través de un método llamado ‘paging’.”

[redacted] “Recuerdo que los grafistas empezaron a dibujar unos gusanos gigantescos,” confirma John Gibson, programador principal de *Bandersnatch*. ¿Recuerdas la película *Dune*? Esa fue nuestra inspiración, y Ally Noble los dibujó con unos sprites tremendos. Teníamos un sistema para manejarlos a solo 10 frames por segundo.



Recuerdo programar cómo te encontrabas uno de los gusanos en un laberinto, pero no sé si el gusano te comía o te daba información, no recuerdo si iba a ser un aliado o un enemigo.” [redacted] Nunca sabremos de las auténticas intenciones del gusano, porque el juego no llegó a ir más allá de la fase de prototipo. Gibson explica que su compañero en la programación de *Bandersnatch*, Ian Weatherburn, que desgraciadamente se quitó la vida en 1989, estaba trabajando en un sistema de conversación a través de globos de texto que aparecían cuando el jugador se encontraba con alguien. “Nunca llegamos tan lejos como para dar sentido a esos textos,” dice Gibson. “Estaba aún muy lejos de ser un juego terminado.”

[redacted] El progreso en el otro proyecto, *Psyclapse*, era aún menor. El programador Eugene Evans nos confirma que vendría con un hardware que le diera ROM extra para almacenar datos para gráficos, pero el juego, protagonizado por guerreros de todo el universo batallando en un misterioso planeta, no fue más allá de una fase inicial de planificación. La carencia de código jugable no impidió que Imagine anticipara sin piedad los juegos, haciendo promesas locas en emplazamientos publicitarios de revistas de la época. Sin pantallas que enseñar, Everiss y su equipo produjeron anuncios minimalistas que mostraban los títulos de los Megagames (que daban pistas de los juegos) sobre fondo blanco. Otros mostraban solo al equipo de programación, mullets incluídos. [redacted] Según las expectativas fueron creciendo, también lo fue haciendo el precio previsto. Las 30 libras iniciales se consideraron insuficientes y alguien en Imagine sugirió que deberían cobrarse 60 por cada juego, bastante más de los 5’50 habituales que Imagine solía pedir por sus títulos. “El precio era adecuado,” nos asegura Everiss. “Con el juego, recibías una camiseta, una gorra y montones de pequeños detalles, cosas baratas de fabricar pero que le daban valor al juego. ¡Podías llevar una camiseta el día del lanzamiento, diciendo ‘Yo lo tengo y tú no’!”

Nadie tuvo la oportunidad de presumir de camiseta. Imagine se declaró en bancarrota en el verano de 1984. El desahucio de la oficina fue memorablemente capturado en imágenes por Paul Anderson en su documental *Commercial Breaks* y los Megagames desaparecieron para siempre. Bueno, casi. Gibson y otros miembros clave del equipo de *Bandersnatch* fundaron Denton Designs y su primer juego, *Gift From The Gods*, fue movido por el mismo motor y tomó prestadas varias ideas de *Bandersnatch*, incluyendo un laberinto, túneles y cráneos con gusanos. El sistema de diálogos fue retomado por Dave Lawson en el proyecto post-Imagine *Brataccas*. [redacted] “*Bandersnatch* se ha acabado convirtiendo en una leyenda urbana,” ríe Gibson. “Conforme van pasando los años, se van exagerando las historias en torno a él. No me extrañaría que acabara saliendo alguien que dijera que el juego iba a estar lleno de chicas ligeras de ropa.”

Aunque Megagames fuera un fracaso, al menos fracasaron con clase. “Era una idea fascinante llevar el Spectrum más allá de lo que Sir Clive había imaginado,” reflexiona Everiss. “Seducimos a la comunidad de jugadores durante meses y luego la fastidiamos a lo grande. Casi shakesperiano, ¿no?”

EUGENE EVANS

Acerca del sueño de Megagames.

“Los Megagames fueron una idea muy valiente,” dice Eugene Evans, programador de *Psyclapse* y polémica superestrella de los primeros videojuegos. “Muchas de las cosas que teníamos en mente para aquellas aventuras gráficas se convirtieron en norma con el paso de los años. Globos de texto para las conversaciones, interacciones complejas entre los personajes y grandes mundos explorables habitados por personajes interesantes. Por supuesto, las ideas son baratas, lo difícil es hacerlas funcionar.” Eugene reconoce que aunque tenían un prototipo funcional del periférico para C64 y habían diseñado algunos sprites enormes para el juego, este no pasó de un concepto ambicioso. “¡El interés que sigue habiendo dice más del trabajo que nos tomamos creando hype! ¿Habríamos cubierto las expectativas de la gente? Quién sabe. Los jugadores estaban excitados con las posibilidades y llenan los espacios en blanco solos. Quién soy yo para arruinar esa nostalgia.”



Gracias a Anthony y Nicola Caulfield de www.frombedroomstobillions.com por las imágenes de su documental y a la página de Facebook de Ocean y www.gamesthatwerent.com por el resto de las fotos.







P&R JOHN ROMERO

El creador remueve su pasado.

¿Coincides con las terribles críticas que *Daikatana* recibió en su día?
No, la prensa se cebó con el juego por los anuncios de Ion Storm de 1997, más el famoso 'John Romero te va a convertir en su perra' que vino después. Vale, el juego se retrasó tres años, pero las protestas empezaron con los anuncios. Un gran error por mi parte fue contratar a un equipo de modders apasionados, gente estupenda pero que no habían hecho videojuegos antes. Un experimento que se volvió en mi contra.

¿Quién tuvo la idea de la infausta frase?
No te lo vas a creer: en el equipo comercial de *Quake* había una mujer, Sasha Shor, que diseñó toda la caja, la galleta del CD, la fuente de *Quake*, anuncios, todo. Cuando empecé en Ion Storm quise seguir trabajando con ella y contratamos a su compañía, Industry Media. Mike Wilson quería que hiciera una campaña muy radical, y esta fue una de las ideas que trajo. Sí, una mujer creó el anuncio de la 'perra'. Mike me lo enseñó y le dije que yo nunca diría algo así, pero él dijo que le daba igual, que era agresivo y que iríamos con él. Culpa mía por habérselo permitido.

¿Cuáles fueron los mayores problemas desde un punto de vista técnico?
El principal fue que estábamos esperando que nos llegara el código fuente de *Quake II* desde principios de 1998, y todo nuestro código debía ser traducido a ese motor. Resultó ser una tarea muchísimo más complicada de lo que esperamos. De todos modos, los auténticos problemas haciendo *Daikatana* vinieron de la gente. La tecnología nunca fue un problema grave.

En retrospectiva, ¿qué habrías hecho de forma distinta en el desarrollo del juego?
Habría creado Ion Storm solo con Tom Hall. Todo habría sucedido de forma muy distinta. Supuso una tremenda lección para mí, y me sorprende que quince años después del lanzamiento de *Daikatana* la gente lo recuerde como si siguiera siendo un drama. Desde hace años el único correo y mensajes que recibo acerca del juego es de gente a la que le encanta.

DAIKATANA

FABRICANTE Kemco **AÑO** 2000



Se esperaban grandes cosas de Daikatana. Bueno, grandes no. *Imposibles*.

Después de todo, estaba siendo creado por John Romero, un programador con talento que había encontrado la fama en id Software gracias a juegazos como *Wolfenstein 3D*, *Doom* y el reciente *Quake*. ¿Qué podía salir mal? ¿Es *Daikatana* uno de los peores juegos de la historia? Por supuesto que no, pero es fácil ver por qué tiene tan mala fama, especialmente la versión de Nintendo 64, que parece una versión diluida del original de PC.

Como tantas otras superproducciones, *Daikatana* se convirtió en víctima de su propio *hype*. Fue promocionado a fondo por John Romero, que acababa de dejar id Software y estaba deseando contarle al mundo todo acerca de su excitante nuevo proyecto. Los jugadores también andaban nerviosos, y no era para menos, pero comenzaron los retrasos. Un controvertido anuncio que clamaba que 'John Romero te va a convertir en su perra' no mejoró la situación ni la paciencia de los jugadores, y para cuando Ion Storm recibió el motor de *Quake II*, el desastre estaba prácticamente garantizado. Unos cuantos eventos en el E3 no convencieron a nadie y cuando llegó *Daikatana* (con tres años de retraso), abundaron las críticas negativas.

Daikatana tenía un diseño de niveles mediocre, una IA floja y unos gráficos feotes, todo ello un claro indicativo de que la calidad del juego no iba a ser la prometida. También tenía unas cuantas ideas brillantes, por desgracia no muy bien ejecutadas. Se habló mucho antes del lanzamiento de la IA de los acompañantes, que se esfumaron completamente de la versión de N64, apareciendo solo en las cinemáticas. A todo ello se sumaron unos controles poco trabajados, una presentación inadecuada y unas cantidades injustificables de niebla en los niveles. No es de extrañar que la versión de N64 fuera tan mal recibida.

La de Game Boy Color es otro cantar: el juego recibe un completo lavado de cara y se convierte en un *dungeon crawler* en perspectiva cenital. Basado en los *Zelda*, es una aventurilla que te recomendamos sin reservas, tanto si odias el juego como si eres un raro fan del original.


» [N64] Las poco cuidadas texturas hicieron poco por mejorar el juego al tiempo que la alta resolución hizo sufrir la tasa de frame-rate.

SONIC THE HEDGEHOG

FABRICANTE Sega **AÑO** 2006

El primer intento de Sega de hacer un juego de Sonic de séptima generación introdujo a Silver The Hedgehog. Y de paso, al peor juego de Sonic en 3D de la historia. [redacted]

EL VEREDICTO: Nuestro colaborador y fan de *Sonic* Nick Thorpe se ha terminado *Shadow The Hedgehog* once veces, pero no ha tenido estómago para hacerlo con el primer juego de Sonic en HD ni una. "Dejando de lado la repulsiva dirección creativa que hace que Sonic acabe besando a una princesa humana, el juego no está acabado y tiene cientos de bugs muy patentes," dice. Y tiene razón: *Sonic The Hedgehog* es un desastre y, quizás, el punto más bajo de toda la serie. Gráficos con tics, controles horribles, cámara errática, bugs abundantes y, sí, Silver, responsable casi él solo de que el juego sea tan odiado. [redacted]





RISE OF THE ROBOTS

FABRICANTE Time Warner **AÑO** 1994

Este juego de Mirage iba a redefinir el género de lucha e incluso tenía banda sonora de Brian May, el guitarrista de Queen. ¿Adivinas qué pasó? [redacted]

EL VEREDICTO: Dejando de lado sus impresionantes gráficos pre-renderizados, no hay nada que valga la pena en *Rise Of The Robots*. Todo lo que te revienta de los juegos de lucha está aquí: personajes genéricos, animaciones ortopédicas, un solo movimiento útil, detección de colisiones infame y una IA que da pena verla. "No ha sido el trabajo con más presión que he hecho," nos cuenta el grafista Sean Naden. "Irónicamente, se debía a la falta de experiencia del equipo. Time Warner debería haber estado encima nuestra, y nos dejaron a nuestro aire."





ZELDA CDI GAMES

FABRICANTE Philips Media **AÑO** 1993

Nintendo hizo muchos juegos grandiosos de *Zelda*, pero hasta una saga mítica como esa puede tener algún pequeño traspiés. Ay, las modas. [redacted]



EL VEREDICTO: Los fans de *Zelda* no le tienen demasiado cariño a los lanzamientos de la franquicia para CDi. Está claro que son juegos inferiores al resto de la saga, debido sobre todo a unos controles infernales, un diseño de niveles que no está a la altura de la serie y el desequilibrado ritmo en general, pero estéticamente no están nada mal. "Supimos de las críticas que suscitaron," nos contó su creador Dale DeSharone. "Entiendo que decepcionaran, pero teniendo en cuenta el tiempo que nos dieron…" [redacted]

E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL

FABRICANTE Atari Inc **AÑO** 1982

Todo el mundo sabe la historia de *E.T.*, ya que es una de las leyendas urbanas más conocidas de la industria, y tema de un reciente documental. ¿Lo merece? [redacted]

EL VEREDICTO: Todas las probabilidades jugaban en contra del juego de Howard Scott Warshaw. El talentoso programador tenía solo seis semanas para completar un juego que enlazaría con una película increíblemente popular. El juego final, discretito, no es tan malo como muchos creen, y llegó a vender un millón y medio de copias, una cantidad impresionante hasta que se compara con los cuatro millones que fabricó Atari. Como *Pac-Man* (que no sale en nuestra lista por poco), Atari sobrestimó el potencial del juego.

"Desde el punto de vista de un desarrollador, no merece [redacted] tan mala reputación," nos cuenta Warshaw. "Sigo pensando que es el mejor juego programado en cinco semanas de la historia." [redacted]

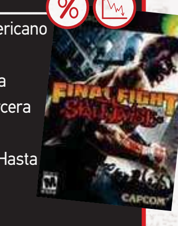
NO TE OLVIDES DE ESTOS

Más juegos a evitar cuidadosamente

FINAL FIGHT STREETWISE

■ Capcom ■ 2006

Creado por un equipo americano interno de Capcom, es un horrible intento de llevar la serie clásica en 2D a la tercera dimensión. Aún tenemos escalofríos al recordarla. Hasta los minijuegos apestan.



DARK CASTLE

■ Electronic Arts ■ 1991

Aunque la versión original de Mac era decentilla, la de Mega Drive es una auténtica atrocidad, con horribles gráficos y controles espeluznantes. Muy mal.



SUPERMAN 64

■ Titus Software ■ 1999

Uno de los peores juegos de N64 de todos los tiempos, que contribuyó a cimentar el solito la mala fama de los juegos de Superman. Horrendos gráficos, mecánica chusca, vuelos asquerosos…

BUBSY 3D

■ Accolade ■ 1996

Y pensar que esta porquería salió *después* de *Super Mario 64*… Gráficos feísimos, cámara indómita y controles terribles en esta auténtica chusta.



WORLD CUP CARNIVAL

■ U.S. Gold ■ 1986

Puede que la caja fuera bonita y los extras interesantes, pero este lanzamiento de 1986 no es más que un relanzamiento del muy terrible *World Cup Football*.



© Mark R Jones



OJO AHÍ

■ El cansancio asociado con jugar a la Virtual Boy puede ser parcialmente aliviado tocando el enfoque y la distancia interpupilar. Además, todos los juegos tienen una función de auto-pausa.

OJOS DE GOMA

■ Aunque era esencial para disfrutar del efecto de Virtual Boy, el revestimiento de goma opaca del visor convertía la experiencia de juego en algo especialmente autista y solitario.

JUEGOS LANZADOS POR FECHAS

DOS CRUCETAS

■ El controlador de la Virtual Boy tiene dos D-pads. La idea era que el jugador pudiera moverse en entornos tridimensionales, pero encontró una insospechada utilidad para jugadores zurdos.

AGUANTA

■ El soporte del sistema es completamente fijo, y solo tiene un par de puntos configurables. Incluso poniéndolo en la mesa, hay que encorvarse para poner la cara en el visor, lo que resulta muy incómodo.

PILAS

■ La Virtual Boy funciona con seis pilas AA, que se introducen en el pad de control. Eso incrementó tremendamente el tamaño y encareció el producto a largo plazo.

VIRTUAL BOY

FABRICANTE Nintendo **AÑO** 1995

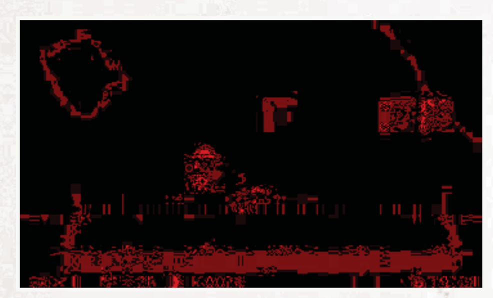


A principios de los noventa, estaba extendida la creencia de que el siguiente gran paso tecnológico para las videoconsolas sería el de distanciarse de las televisiones y orientarse a los dispositivos de realidad virtual. Sega y Atari trabajaron en cascos para Mega Drive y Jaguar respectivamente, pero no llegaron a pasar de la fase de prototipo. Nintendo, por otra parte, sí que fue capaz de terminar y poner a la venta su dispositivo. Diseñado por Nintendo R&D1 bajo la supervisión del inventor de la Game Boy, Gunpei Yokoi, el aparato tomó la forma final de un casco con el que Nintendo prometía que los jugadores serían lanzados a "su propio universo particular." [redacted] La tecnología interna de la Virtual Boy era relativamente inteligente, y generaba una imagen 3D convincente con una sola fila de LEDs y un espejo basculante para cada ojo. Pero solo se usaron LEDs rojos para abaratar costes: los únicos colores que podía ver el jugador eran el rojo sobre fondo negro. Los juegos corrían sobre una versión modificada de la NEC V810, una CPU de 32 bits que también hacía funcionar la PC-FX de NEC, lo que garantizaba una buena potencia 2D, pero incapaz de mover el tipo de gráficos 3D que se estaba haciendo popular. [redacted] La Virtual Boy se lanzó el 21 de julio de 1995 en Japón y el 14 de agosto en Estados Unidos, y se situó en un espacio en tierra de nadie: demasiado grande y frágil para ser considerada portátil, pero capaz de operar en cualquier sitio debido a sus pantalla incorporada y su funcionamiento con pilas. El precio también era ambiguo: salió a 180 dólares en Estados Unidos, más caro que una consola de 16 bits y otras portátiles, pero más barato que la recién aparecida Saturn y la inminente PlayStation. *Mario's Tennis*, *Galactic Pinball*, *Red Alarm*, *Teleroboxer* y *Panic Bomber* acompañaron al dispositivo en su lanzamiento japonés, y los mismos títulos salvo *Panic Bomber* lo hicieron en su llegada al mercado japonés [redacted] Nintendo se enfrentó a enormes dificultades a la hora de comercializar la Virtual Boy, en parte debido al hecho de que era imposible reflejar su efecto 3D en anuncios de revistas y televisión. La compañía se anunció profusamente en la cadena NBC, y llegó a un trato de alquiler con Blockbuster, lo que llegó a suponer 750.000 alquileres de consola y juegos en Estados Unidos, pero poco más. No es difícil encontrar explicación para el fracaso: los mejores juegos de la consola eran en 2D. Más aún: el dispositivo era incómodo y provocaba dolor de ojos, además de una extraña sensación de mareo. [redacted]

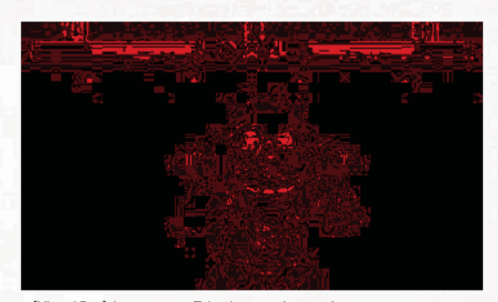
> **"El aparato era físicamente incómodo, y producía dolor de ojos tras un rato de juego"**
> La Virtual Boy, muy lejos de la perfección…

El veredicto

La Virtual Boy fue un indiscutible desastre para Nintendo y los jugadores. Nintendo solo había llegado a vender 770.000 unidades en marzo de 1996, muy poco frente a las proyectadas 3 millones de unidades. La máquina fue ajusticiada silenciosamente, con solo 22 juegos en su catálogo. Algunos de ellos eran buenos, como *Wario Land* o *Galactic Pinball*, pero hasta el más fervoroso defensor de la máquina tiene pocos juegos a los que agarrarse, y aún con todo, le resultara difícil dejar de lado la aterradora fama de Virtual Boy como uno de los dispositivos más incómodos de jugar de la historia del medio.



» [Virtual Boy] *Wario Land* es una de las razones principales para jugar al sistema. Un plataformas excelente y exclusivo de Virtual Boy.



» [Virtual Boy] Juegos como *Teleroboxer* tenían convincentes efectos 3D pero ofrecían experiencias similares a juegos en 2D.

DESGRACIA MÓVIL

Cuatro portátiles condenadas a fracasar.

GAME.COM

■ Tiger Electronics ■ 1997

A pesar de licencias de primera línea como *Sonic The Hedgehog* o *Resident Evil*, jugar con una Game.com es masoquismo puro, ya que las imágenes en pantalla se convierten nada más empezar a jugar en un batiburrillo borroso. Tiene buenas ideas, como la vertiente online y la pantalla táctil, pero el conjunto es un desastre.

NEO GEO POCKET



■ SNK ■ 1998

La poderosa máquina monocromo de SNK podía haber tenido una oportunidad de triunfar si no se hubiera visto las caras con la popular Game Boy Color. El sistema fue sustituido por un sucesor con pantalla en color en solo cinco meses, lo que le otorgó una vida inusualmente breve.

N-GAGE



■ Nokia ■ 2003

El fabricante finés de móviles predijo con acierto que los teléfonos acabarían siendo una plataforma de juego popular. La suya, por desgracia, erró el tiro: era carísima, apenas tenía juegos exclusivos de calidad y hacía gala de cuestionables errores de diseño, como la famosa (por horrenda) decisión de colocar el micro y el altavoz en un lado del teléfono.

GIZMONDO



■ Tiger Telematics ■ 2005



Anunciado originariamente como GameTrac, esta portátil intentaba dar paz de espíritu a los padres con un dispositivo GPS. Solo aguantó once meses tras su lanzamiento, cuando Tiger Telematics se declaró en bancarrota después de folclóricas acusaciones de actividad criminal a algunos de sus ejecutivos más prominentes.



JAGUAR

FABRICANTE Atari **AÑO** 1993





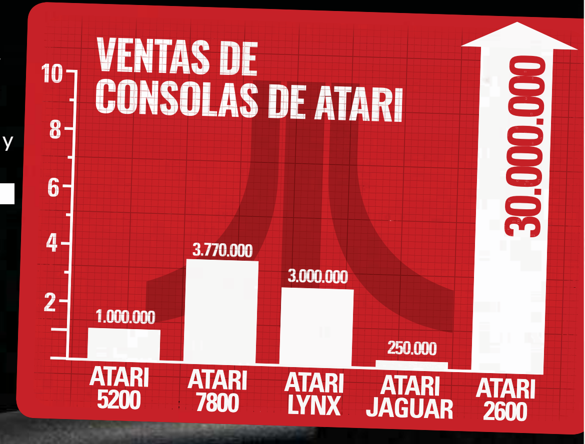
Enfrentándose a la caida de las ventas de la 7800 durante 1989, Atari quería lanzar una nueva consola doméstica. Pero el líder de ese proyecto dejó la compañía, y Atari pidió ayuda a Flare Technology. Desde esa compañía, Martin Brennan afirmó, no sin razón, que el proyecto quedaría rápidamente caduco a causa de la avalancha de gráficos en 3D que estaba a punto de llegar, y que su tecnología Flare Two podía ser una buena base para la futura consola. Convenció a Atari y se comenzó a desarrollar el proyecto Jaguar.

Mientras, la precedente Lynx y la línea de ordenadores ST empezaron a caer en ventas y dejaron de fabricarse. La compañía veía reducidos sus ingresos sin un recambio claro y apostó por la Jaguar, que lanzó a un precio de 249'99 dólares y promocionó de forma muy agresiva como la primera consola de 64 bits, comparando orgullosamente sus especificaciones técnicas con las de los competidores de Atari: Sega, Nintendo y la 3DO. Se hizo un lanzamiento suave y progresivo a finales de 1993 en Nueva York y San Francisco, acompañado por los juegos *Cybermorph* y *Trevor McFur In The Crescent Galaxy*.

El discreto arranque del software de salida de la consola manchó la reputación de esta, pero aunque este catálogo de arranque hubiera sido convincente, Atari habría tenido que enfrentarse a un problema de existencias: era complicado comprar una Jaguar, algo que duró hasta mediados de 1994. Mientras, muchos desarrolladores se limitaban a portar títulos previos de 16 bits. El último clavo en el ataúd fue la llegada de sistemas más potentes a finales de 1994 de Sega y Sony.

El veredicto

Aunque a los bugs de hardware y los problemas de suministro se puede achacar la caída de la Jaguar, su principal handicap fue la percepción de que no tenía buenos juegos. Cosa que no es cierta, como pueden atestiguar *Tempest 2000* o *Alien Vs. Predator*. Lo que sí es cierto es que no fueron suficientes para formar un catálogo potente.





P&R JEFF MINTER

El creador de Tempest 2000 reflexiona sobre la última e infausta consola de Atari.

¿Por qué crees que la Jaguar de Atari tiene tan mala fama entre los jugadores?

Creo que mucha gente piensa que el sistema prometía mucho y dio muy poco, lo que era verdad hasta cierto punto: la publicidad estaba llena de desafíos acerca de los 64 bits y decía que 'hicieras las cuentas' y todo eso, pero hay que tener en cuenta que aquello era solo un asalto más en toda la estúpida guerra de especificaciones técnicas que nos había vuelto locos durante la generación anterior, por ejemplo con todos aquellos anuncios de Sega dando números y más números.

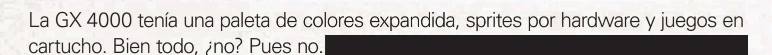
¿Qué crees que podría haber hecho Atari?

Bueno, podían haber tenido mejores títulos de saliida. ¿Qué tenían, *Cybermorph* y *Trevor McFur In The Crescent Galaxy*? *Cybermorph* no era un juego horrible, y como demo técnica está bastante bien. *Trevor McFur* funcionaba un poco de la misma manera, demostrando lo bien que tiraba el subsistema de sprites de la Jaguar, pero era un dolor cuando te ponías a jugarlo. Así que de salida tenían dos juegos que como demos técnicas eran bastante impresionantes, pero que como juegos dejaban que desear, y eso dañó el lanzamiento.

También hay que tener en mente que esto era, en realidad, Atari intentando plantar cara a las consolas japonesas, pero por algún motivo dejaron sus armas más poderosas fuera del combate. Todavía tenían posibilidad de recurrir a sus franquicias clásicas, y podían haber sacado versiones actualizadas de, no sé, *Asteroids*, *Defender*, *Missile Command*, *Star Raiders*, *Battlezone* y cosas así, y entonces la gente habría pensado '¡Eh, Atari ha vuelto!' y le habrían prestado más atención al lanzamiento.

Dicho todo eso, siempre tendré buen recuerdo de la Jaguar. El hardware era realmente bueno para la época y disfruté programando para él y trabajando para la gente que lo diseñó en Atari. Incluso aunque el sistema se considere un fracaso, siempre recordaré aquellos tiempos como algunos de los mejores de mi carrera.

GX4000



FABRICANTE Amstrad **AÑO** 1990

La GX 4000 tenía una paleta de colores expandida, sprites por hardware y juegos en cartucho. Bien todo, ¿no? Pues no. [redacted]

EL VEREDICTO: No hay nada malo en la propia GX4000: el hardware podía competir razonablemente contra Master System o NES. Por desgracia para Amstrad, lo que no tenía era el software de esas máquinas en 1990, ni la potencia para competir con la Mega Drive de Sega. Solo se vendieron unas escasas 15.000 consolas, lo que convierte a la GX4000 en el típico caso de consola que llegó en el momento erróneo. [redacted]

SAM COUPÉ

FABRICANTE Miles Gordon Technology **AÑO** 1989



El SAM se diseñó pensando en los usuarios de cacharros de 8 bits que quisieran subir de categoría con algo más barato que una consola de 16 bits.

EL VEREDICTO: La idea tras el SAM Coupé no era mala, pero el ordenador no fue capaz de cumplir con lo que prometía. Por retrasos en la fabricación no llegó a la campaña de navidad, y cuando salió, los usuarios comprobaron que la compatibilidad con Spectrum no era tan buena como se había prometido. Además, las mejoras que requería igualaban su precio con las consolas de 16 bits.

VECTREX



FABRICANTE General Consumer Electronics **AÑO** 1982



La Vectrex fue la primera consola con pantalla especialmente preparada para gráficos vectoriales, lo que permitía replicar los gráficos de arcades de ese estilo. [redacted]

EL VEREDICTO: La Vectrex tenía todos los elementos necesarios para triunfar (buen software, hardware a precio competitivo y un atractivo comercial único). Por desgracia, salió a la venta en pleno crash de la industria. Ni la adquisición por parte de Milton Bradley de General Consumer Electronics la salvó.

32X

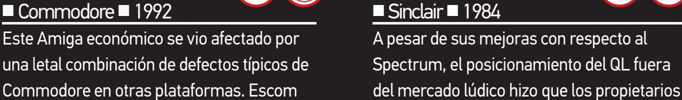




FABRICANTE Sega **AÑO** 1994

El segundo intento de Sega de inyectar potencia en la Mega Drive, diseñada para proveer a los usuarios de los atractivos de la siguiente generacion de consolas y suavizar la amenaza de Jaguar y3DO. [redacted]

EL VEREDICTO: Aunque la 32X era una idea interesante, estaba condenada al fracaso. Los consumidores estaban prevenidos ante las ideas revolucionarias de Sega después del decepcionante Mega-CD, y la prensa agüó las expectativas ante la inminencia de Playstation y Saturn. Después de una oleada inicial de buenos juegos, el software de calidad se redujo según los desarrolladores se pasaban a la auténtica next-gen de la época. [redacted]



CD-i



■ Philips ■ 1991

Con un precio 700 dólares y un catálogo paupérrimo de salida, el CD-i estaba condenado, pero Philips se emperró en seguir con él hasta 1998, perdiendo mil millones de dólares con el capricho.



AMIGA 1200



■ Commodore ■ 1992

Este Amiga económico se vio afectado por una letal combinación de defectos típicos de Commodore en otras plataformas. Escom intentó rescatar la máquina de las garras de Commodore, pero solo le duró un año.



SINCLAIR QL

■ Sinclair ■ 1984

A pesar de sus mejoras con respecto al Spectrum, el posicionamiento del QL fuera del mercado lúdico hizo que los propietarios del Spectrum le dieran la espalda. Los cartuchos Microdrive tampoco funcionaron.

ACTION MAX



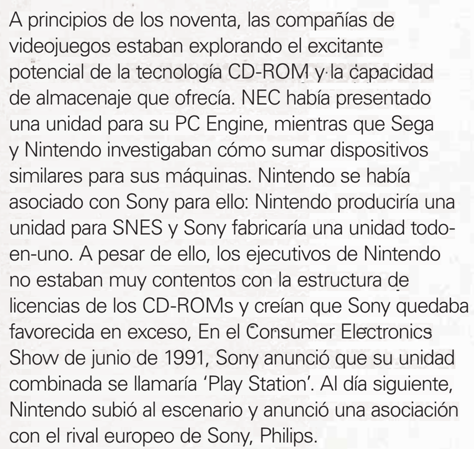

■ Worlds Of Wonder ■ 1987

¿Qué puede ser mejor que una consola que requiere un reproductor de vídeo y solo reproduce juegos que requieren una pistola de luz? La respuesta, como descubrieron los usuarios de Action Max, es "casi todo".









NINTENDO APUÑALA A SONY

FABRICANTE Nintendo **AÑO** 1991

A principios de los noventa, las compañías de videojuegos estaban explorando el excitante potencial de la tecnología CD-ROM y la capacidad de almacenaje que ofrecía. NEC había presentado una unidad para su PC Engine, mientras que Sega y Nintendo investigaban cómo sumar dispositivos similares para sus máquinas. Nintendo se había asociado con Sony para ello: Nintendo produciría una unidad para SNES y Sony fabricaría una unidad todo-en-uno. A pesar de ello, los ejecutivos de Nintendo no estaban muy contentos con la estructura de licencias de los CD-ROMs y creían que Sony quedaba favorecida en exceso, En el Consumer Electronics Show de junio de 1991, Sony anunció que su unidad combinada se llamaría 'Play Station'. Al día siguiente, Nintendo subió al escenario y anunció una asociación con el rival europeo de Sony, Philips.

Los pactos en el mundo de los negocios se colapsan continuamente, pero esto fue una traición en toda regla. La naturaleza pública del anuncio, combinado con la ausencia de advertencias sobre el movimiento, enfureció a Sony, especialmente a su presidente Norio Ohga. Esa sensación de haber sido traicionados fue lo que respaldó el proyecto de Ken Kutaragi de una consola con capacidad 3D después de una fuerte oposición interna en Sony, y acabó dando como fruto la PlayStation que conocemos hoy. Mientras, Nintendo se había puesto un palo en las ruedas: no solo su asociación con Philips tuvo como fruto algo tan olvidable como los juegos CD-i (incluyendo los mencionados *Zelda*), sino que motivó y dio alas al que se acabó convirtiendo en su competidor más feroz. Sin duda, una de las decisiones empresariales más desafortunadas de la historia.

LOS TITULARES

SEGA ANUNCIA VIRTUA RACING CON UN DESAFORTUNADO JUEGO DE PALABRAS EN REFERENCIA A LAS DROGAS, 1994

CANNON FODDER OFENDE A LA LEGIÓN BRITÁNICA Y A VARIOS MEDIOS IMPRESOS 1993

UN ANUNCIO DE C&C MUESTRA A HITLER, STALIN Y CHIRAC COMO "RECORDS PREVIOS", 1995

ANUNCIO DE DREAMCAST PROMOCIONA VIOLENCIA ANTI-ALEMANA 2000





LANZAMIENTO DE SATURN

FABRICANTE Sega **AÑO** 1995

El primer E3 fue un evento enorme, en parte por la inminente llegada de dos consolas muy esperadas en septiembre de 1995: la Saturn de Sega y la PlayStation de Sony. Hayao Nakayama, de Sega, tenía un plan: lanzar antes la Saturn solo en Estados Unidos. "A mí me parecía una idea terrible, pero me obligaron," recuerda Tom Kalinske, responsable de Sega en el país. Kalinske estaba convencido de que el cargamento de consolas que había recibido era insuficiente, pero Nakayama insistió en que seleccionara parte de los vendedores y siguiera adelante. Kalinske recuerda que "la sala del E3 donde se anunció entró en erupción, pero los comercios donde no se iba a vender se molestaron: ni siquiera teníamos software para ellos." Sega había dañado su relación con tiendas importantes como KB Toys, que nunca llegó a vender la Saturn. Igualmente, tampoco vendió demasiado en el resto de los sitios.





EL TECLADO DE LA INTELLIVISION

FABRICANTE Mattel **AÑO** 1979



Cuando la Intellivision fue lanzada en 1979, Mattel Electronics propuso un inequívoco argumento de venta por encima de la VCS de Atari: la Intellivision sería casi un ordenador completo gracias a su teclado. Este dispositivo proporcionaría a la consola un aumento de RAM, una segunda CPU, una unidad de cassette y más. El dispositivo, anunciado a bombo y platillo, era muy caro y poco fiable, y se fue retrasando su lanzamiento durante dos años. Para entonces, los consumidores que habían comprado la máquina basada en sus promesas de futuro se habían cansado.

El resultado: Mattel fue investigada por el gobierno por fraude y acabó siendo obligada a pagar una multa de 10.000 dólares por día hasta que el teclado se pusiera a la venta. Nunca lo hizo, pero se adelantó el lanzamiento del Entertainment Computer System.

LATAS DE ATÚN DE ECCO THE DOLPHIN, 2001

ACCLAIM PAGA MULTAS DE TRÁFICO POR BURNOUT 2: POINT OF IMPACT. *LLAMA A TU HIJO TUROK POR $10,000.* **LÁPIDAS ESPONSORIZADAS DE SHADOWMAN 2, 2002**

SONY MANDA FALSOS RESULTADOS MÉDICOS, 1998

ANUNCIO RACISTA DE PSP EN PAISES BAJOS, 2006

LANZAMIENTO DE GOD OF WAR II CON CABRA DECAPITADA INCLUIDA, 2007

Gracias especiales a Mark R. Jones, Kieren Hawken, nintendolife.com, Barry Barber, retrowarez.co.uk y Jason Kelk por las imágenes y objetos fotografiados.



KUNG-FU MASTER

El Kung-Fu inició su "invasión" occidental en los años 60, aunque no explotó hasta los 70, gracias sobre todo a la carrera cinematográfica de Bruce Lee. Un arte marcial que fue un fenómeno de masas en la siguiente década y que incluso tuvo un pionero que llegó a los salones recreativos estableciendo un género…

Como *Commando* (Retro Gamer 11), *Kung-Fu Master* tomó prestados sus temas principales del cine de los 60 (y de su época). Y, en cierto sentido, y a pesar de lo dispar de sus métodos, los géneros del Kung-Fu y la acción fueron -y son- muy similares: un hombre contra un ejército, solo que en lugar de equiparse con el más variado armamento, el héroe no usa nada más que sus puños, pies y astucia. Influenciado sin duda por las películas *Operación Dragón* y *Juego Con La Muerte* del famoso Bruce Lee, *Kung-Fu Master* también tuvo la afortunada coincidencia de llegar a los salones en la época en que se estrenó *Karate Kid*.

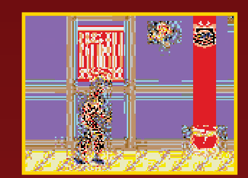
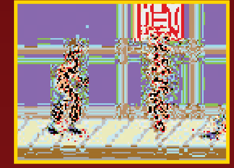
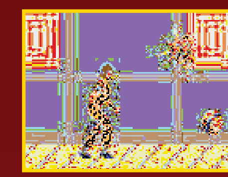
Pero, a pesar del relativo poder técnico de los juegos arcade de la época, todos seguían necesitando un escurridizo elemento: jugabilidad, y *Kung-Fu Master* tenía más que suficiente de este "factor X". El juego nos cuenta la historia de Thomas, el maestro de artes marciales que da título al juego; un día, mientras está dando un placentero paseo con su novia, Silvia, Thomas se distrae unos instantes y varios secuaces aparecen y se llevan a su amante. Más tarde, encuentra una nota indicando que Silvia ha sido secuestrada por el misterioso jefe mafioso, Mr. X, por razones desconocidas. La sombría misiva plantea un reto, como si todo fuera una prueba para el héroe. "Si quieres salvar la vida de tu amada Silvia," reza como un mal presagio, "ven sin demora al templo del demonio." Allí le esperan una legión de matones y jefes o, como la nota explica vagamente: "Cinco hijos del demonio te entretendrán".

Kung-Fu Master fue la idea del diseñador Takashi Nishiyama. A menudo reconocido por crear el clásico juego arcade *Moon Patrol*, Nishiyama también dejaría su huella en otro famoso beat'em-up: *Street Fighter*. Para *Kung-Fu Master,* en cualquier caso, influenciado por las películas de Bruce Lee ▶



» [Arcade] La patada baja de Thomas es el único recurso contra los enanos.

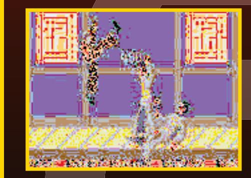
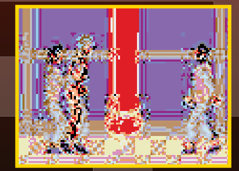
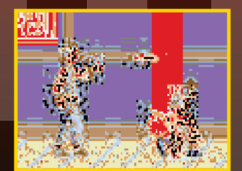
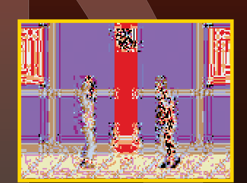
CÓMO JUGAR

MARIPOSAS VENENOSAS
■ Estos lepidópteros aparecen en el cuarto nivel, saliendo en enjambres de los agujeros de la pared. Vencerlas requiere movimientos distintos según su posición. Es mejor correr y sobrepasarlas; una vez detrás de Thomas no representan ninguna amenaza.

HUMO DE DRAGÓN
■ El segundo nivel sube la dificultad rápidamente, como prueba esta columna vertical de humo, de la que saldrá un colorido dragón. Por su cabeza escupe un fuego letal, pero que puede ser fácilmente evitado. Si Thomas es muy rápido, puede sobrepasarlo corriendo y salir virtualmente ileso.

BOLA EXPLOSIVA
■ Estas bolas tipo piñata son tan malvadas y mortíferas como coloridas. Flotan unos segundos antes de liberar tres dardos: uno directamente abajo y uno a cada lado. Si te quedas atascado por una de estas, agáchate justo a su izquierda o derecha y Thomas debería salir indemne.

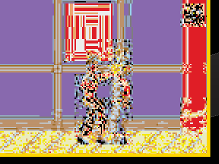
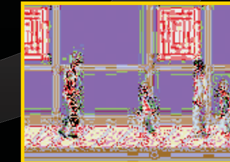





PATADA VOLADORA
■ La tremenda patada voladora de Thomas puede tumbar a varios malos a la vez, dándonos un bonus. Aún así, en los niveles finales a Thomas le lleva bastante tiempo aterrizar y recuperar el equilibrio, por lo que este movimiento es recomendable solo al principio del juego.

AGARRONES
■ Los matones estándar, por sí solos, no son una amenaza, pero llega al quinto nivel y los acabarás maldiciendo. Solo podrás escapar de su agarre meneando frenéticamente el joystick a izquierda y derecha; cuantos más matones sujeten a Thomas, más rápido irá bajando su energía.

LANZA CUCHILLOS
■ Hay un pequeño "truco" con los lanzadores de cuchillos: cuando hay uno situado a espaldas de Thomas, reduce la cantidad de enemigos que le vendrán de frente. Intenta llevarlo contigo todo lo que puedas (evitando sus cuchillos) y hará que tu avance sea mucho más fácil y rápido.

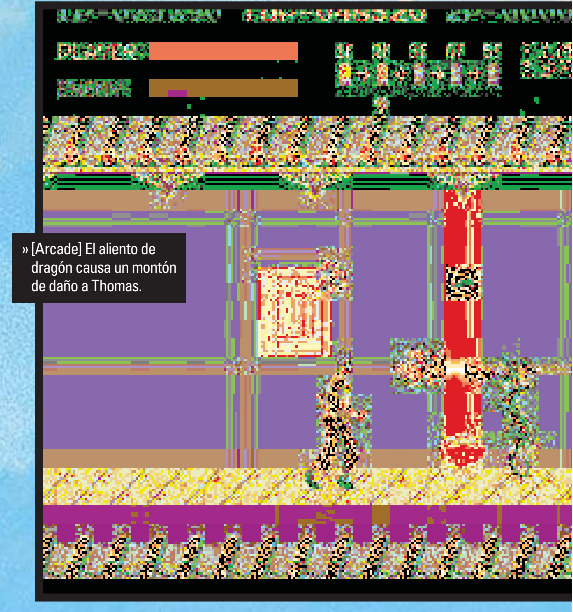
MATÓN SOLITARIO
■ El primer nivel es un buen lugar para practicar algunas de las destrezas de Thomas. Es también un buen momento para familiarizarte con los movimientos de Thomas. Intenta soltar unos cuantos puñetazos y patadas voladoras (esta última para lograr esos puntos extra golpeando a tres a matones a la vez).

PUÑETAZOS
■ Dar puñetazos a los malos reporta el doble de puntos. Pero es un riesgo considerable por su increíblemente limitado alcance; los puños de la furia de Thomas requieren un cuidadoso "timing". Aún con todo, usar los puños es una útil variación para muchos de los duelos con jefes finales.

CONTROLANDO TU AVANCE
■ Los símbolos de los pilares realmente marcan el progreso de Thomas en un nivel. Numerados del 1 a 6, este en concreto muestra que nuestro héroe está en la zona cuatro del nivel... y lo celebra golpeando a un lanzador de cuchillos en la cara.

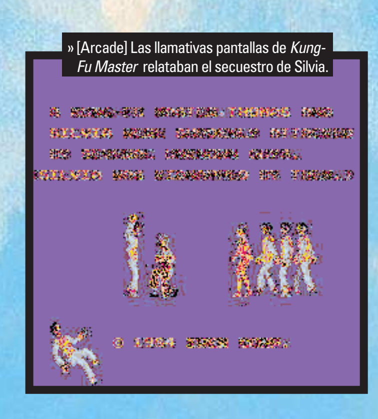
ENANOS
■ A partir del segundo nivel, los matones y lanzadores de cuchillos se complementarán con este, ahem, verticalmente disminuido tipo de villano. La patada en pie y los puñetazos no sirven y necesitas aprender rápido a alternar el avance, con el combate en pie y agachado.


» [Arcade] El aliento de dragón causa un montón de daño a Thomas.

▶ antes mencionadas, Nishiyama concibió un sistema donde el héroe debía enfrentarse a una incesante y variada banda de villanos, con el juego ligado (libremente) a un film de Jackie Chan llamado *Spartan X*, o *Los Supercamorristas* en España. En la película, Jackie interpreta a uno de los dos primos que regentan un negocio de comida rápida. Ambos primos están embelesados por una chica llamada Sylvia, quien resulta ser una carterista. Cuando Sylvia es secuestrada por una banda (porque es la heredera de un gran patrimonio), los primos y un investigador privado trotan al castillo del villano, abriéndose paso hasta Sylvia al estilo tradicional, a puñetazos...

Kung-Fu Master se desmarcó de sus iguales por el scroll, la velocidad– no desplegaba muchos movimientos (ni bloqueo) – y una calculada aproximación táctica similar a *Karate Champ* de Data East. Todo giraba en torno al ritmo y la eficiencia para despachar a golpes a los enemigos, con nuestro héroe obligado a superar un límite de tiempo y a una horda de demoníacos secuaces. El scroll del juego se movía alternativamente a la izquierda o a la derecha según Thomas ascendía por los pisos del templo, y al final de cada planta debía enfrentarse a uno de esos "cinco hijos del demonio"; mata al jefe, y subías al siguiente nivel. Esperando a Thomas no solo estaban


» [Arcade] Aquí va a haber "tomate"…


» [Arcade] Las llamativas pantallas de *Kung-Fu Master* relataban el secuestro de Silvia.

"Kung-Fu Master se desmarcó de sus iguales por el scroll y su velocidad."

los cinco hijos, sino también lanzadores cuchillos, enanos salvajes, dragones asesinos, lámparas explosivas y mariposas venenosas. La maestría de Thomas sería probada hasta la extenuación. Aparte del límite de tiempo, que aseguraba que el jugador no se quedaba en los niveles fáciles acumulando puntos, *Kung-Fu Master* también tenía una divertida mecánica de riesgo/recompensa. Thomas es capaz de ejecutar patadas en salto y puñetazos, por los que obtiene más puntos que por la patada normal, pero hay un incoveniente: el puñetazo no tiene mucho alcance, aumentando el riesgo de que los enemigos agarren a Thomas, mientras que la patada voladora es difícil de calcular y deja al héroe indefenso al aterrizar.

Kung-Fu Master fue un título muy apreciado en los recreativos, lo que hizo que las conversiones domésticas fueran inevitables. El port de Famicom (NES), gozó de un gran éxito en Japón donde fue uno de los títulos más vendidos de 1985 bajo el título *Spartan X*. Irem licenció las conversiones occidentales a Data East, que a su vez lo licenció a editores como US Gold para las versiones europeas, mientras que Activision publicó el juego en Atari 2600 y 7800. Las conversiones variaron en calidad, con muchos sistemas domésticos incapaces de reproducir el ritmo rápido del juego, a pesar de sus gráficos relativamente simples. Las principales versiones europeas de US Gold fueron víctimas del "hype" y, al final, decepcionaron a muchos fans de la lucha.

***Kung-Fu Master* no tuvo secuela oficial en occidente, aunque el éxito** arcade de Irem de 1989, *Vigilante*, es considerado su sucesor espiritual. *Spartan X 2* apareció en Famicom en 1991, pero no era más que una iteración del primero con la trama cambiada, en sintonía con el film de Jackie Chan. Tras su paso por Capcom para trabajar en *Street Fighter*, Nishiyama se mudó a SNK donde firmaría otros beat'em-ups legendarios, como *Art Of Fighting* y *Fatal Fury*. Recientemente ha salido a la luz el prototipo de una secuela recreativa de *Kung-Fu Master*, que Irem desechó en su día para centrarse en la creación de *Vigilante*. Todo un hallazgo.

Kung-Fu Master es hoy día un mito jugable, que también puede reclamar como suyos varios elementos innovadores que influyeron en éxitos posteriores del género. Antes de *Kung-Fu Master*, los juegos de lucha transcurrían casi exclusivamente en pantallas estáticas, con el jugador encarando a un único oponente. El éxito de Irem introdujo no solo un entorno con scroll, sino también múltiples enemigos más débiles que, si bien individualmente no eran una amenaza, sí lo eran en grupos. Juegos posteriores como *Double Dragon* (1987) tienen una gran deuda con *Kung-Fu Master*, porque sin Thomas no habría habido justicieros en las calles, como los vengativos hermanos Lee. En suma, pocos títulos pueden reclamar haber inventado un género como *Kung-Fu Master* hizo con los brawler, término acuñado para un juego en el que una persona lucha contra una riada sin fin de enemigos.

» [Arcade] Al final de cada nivel están las escaleras que llevan al siguiente piso.

» [Arcade] El reto está servido.


» [Arcade] Tras derrotar a Mr. X, Thomas se reúne temporalmente con su amor.

REPOKER DE JEFES

Cómo derrotar a los cinco hijos del demonio. Buena suerte, pequeño saltamontes...

EL TIPO DE LA PORRA

■ Un hombre alto y delgado, el jefe final del primer nivel porta una simple porra que, sin embargo, puede hacer un daño muy importante a Thomas.

CÓMO VENCERLE: Haz que retroceda hacia las escaleras y alterna entre las patadas agachado y en salto mientras vigilas con cuidado sus ataques. Y ojo: tras superar el juego una vez, este jefe obtiene un ataque extra a media altura.

BOOMERANG-MAN

■ Puede que no sea de las antípodas, pero es muy hábil con un boomerang o dos, y maldición, como pica esa maldita cosa cuando te da...

CÓMO VENCERLE: Tan pronto como Thomas se acerque, lanzará sus boomerangs, que deben ser evitados. Entonces, ataca tan rápido como puedas, vigilando el regreso de los mortales misiles que lanzó.

GIGANTE

■ Literamente un gigante, este jefe domina el tercer nivel y sus patadas pueden matar a Thomas realmente rápido. Este tipo es muy duro.

CÓMO VENCERLE: Como al primer jefe, arrinconarlo en las escaleras ayuda. Las patadas en salto son útiles y causan daño. Procura alejar a Thomas de las patadas del brutal gigante.

MAGO NEGRO

■ En **Retro Gamer** le guardamos un odio especial a este tipo. Como mago negro, lanza bolas de fuego y provoca ilusiones para confundir a Thomas.

CÓMO VENCERLE: La patada normal de Thomas está anulada porque no causa daño al mago. Intenta arrinconarlo contra las escaleras y usa múltiples puñetazos agachado para acabar con él antes de que lance demasiadas bolas de fuego.

MR. X

■ El mismo, Mr. X. Quizá no lo parezca pero el jefe de la banda es un luchador muy habilidoso y adepto a bloquear los ataques de Thomas.

CÓMO VENCERLE: Necesitarás habilidad para ello. Mr. X bloquea la mayoría de ataques de Thomas, así que deberás ser persistente. Y fíjate: cualquier movimiento que puedas anticipar que va a hacer, contraatácalo con el mismo exactamente.



LAS CONVERSIONES

Kung-Fu Master tuvo numerosos ports, ¿a cuáles jugaste?



ZX SPECTRUM

■ Una de las mejores, si no la mejor, conversión de *Kung-Fu Master*. Más allá de los mejorables gráficos, el juego transmite sensaciones muy similares a las de arcade original e incluso incluye una gran interpretación de la música del juego. También es rápido, y funcionó bien en ventas.



PC WINDOWS

■ Como puedes esperar de una conversión a PCs modernos, esta versión de *Kung-Fu Master*, como los otros 17 juegos arcade de este recopilatorio, es una adaptación perfecta.

ATARI 7800

■ ¡Esto es velocidad! En esta versión Thomas pasa pitando por cada nivel repleto de hordas de matones yendo a por él con sus brazos estirados como una manada de zombies. Como curiosidad, el jefe del primer nivel es casi una versión espejo de Thomas, pero, sin embargo, esta es una de las mejores conversiones domésticas.



SATURN/ PLAYSTATION

■ En 1996, Irem lanzó un pequeño recopilatorio solo para Japón titulado Irem Arcade Classics, que incluía *Kung-Fu Master* y los claramente menos-que-clásicos *10-Yard Fight* y *Motorace USA*. Como puedes esperar de un formato que se lanzó 12 años después, las conversiones del arcade fueron casi perfectas.

> **“[Kung-Fu Master] también puede reclamar como suyos elementos innovadores que influyeron en muchos éxitos posteriores del género.”**

COMMODORE 64

■ Como era de esperar, dadas sus capacidades con el scroll, la versión de C64 de US Gold lidia bien con la velocidad de *Kung-Fu Master*, a lo que hay que sumar la fiel interpretación de la banda sonora y algunos “crujientes” efectos de sonido que encajan bien. Y mientras que los gráficos son un pelín “rechonchetes”, se deja jugar a pesar de algunos problemas de control. Y tiene un truco molón: pulsa shift y G en el primer nivel, ¡y Thomas obtiene una pistola con la que tumbar matones!





NES

■ Otra de las grandes conversiones de *Kung-Fu Master*. Salvo por los sacrificios en el apartado gráfico, el juego luce y transmite unas sensaciones muy parecidas a las del arcade original, incluida una buena interpretación de la BSO. También es muy rápido y vendió bastante bien.

AMSTRAD CPC

■ Aunque sus coloridos y decentes gráficos quedan deslucidos por el scroll del Amstrad, que induce al estrabismo, el CPC logra emular bien el ritmo del original. La pobre detección de colisiones hace que el juego sea un pelín frustrante, aunque, en un movimiento molón, al final de cada nivel Thomas sube en ascensor y no por escaleras.



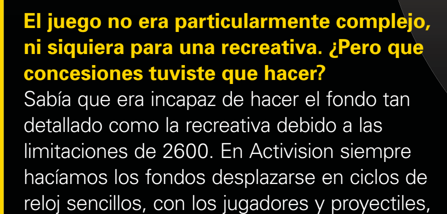
DAN KITCHEN

Charlamos con el desarrollador Dan Kitchen, el responsable de licuar Kung-Fu Master para la veterana Atari 2600



¿Cómo te involucraste con *Kung-Fu Master*?
Yo era diseñador senior en Activision y acababa de terminar la versión de 2600 de *Ghostbusters* cuando lograron los derechos del juego.

¿Cuál fue tu papel en el desarrollo?
Escribí el juego entero incluyendo el audio y las animaciones. Tenía una copia de la Coin-Op en mi oficina, de modo que pude hacer el port tan cercano como era posible en 2600.



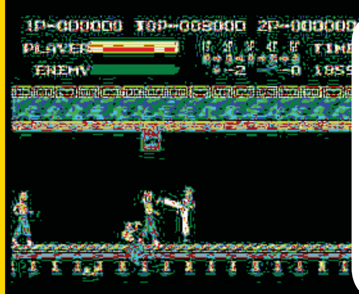
El juego no era particularmente complejo, ni siquiera para una recreativa. ¿Pero que concesiones tuviste que hacer?
Sabía que era incapaz de hacer el fondo tan detallado como la recreativa debido a las limitaciones de 2600. En Activision siempre hacíamos los fondos desplazarse en ciclos de reloj sencillos, con los jugadores y proyectiles, básicamente, de modo que se movían muy suavemente. Tampoco tuve el poder extra necesario para añadir los jarrones que caían.

Y no había patada en salto…
Por desgracia, fui incapaz de ejecutar esa patada como aparecía en la máquina recreativa debido al propio hardware de 2600, muy limitado a la hora de ampliar y mover el diseño de Thomas y gestionar aspectos como su ancho.

¿Y qué nos dices sobre los controles?
Los adapté usando el botón de joystick en conjunción con las direcciones. En la época en que hice *Kung-Fu Master* era un experto en la arquitecura de 2600.

¿Cuánto tiempo te llevó terminar el juego? ¿Quedaste satisfecho con el resultado final?
El plan fue duro. Tenía que tener el juego hecho en menos de 12 semanas, después de hacer exactamente lo mismo con *Ghostbusters*. Descubrí que vendió 40,000 unidades, así que dado el tiempo y el esfuerzo estoy encantado con el resutado. Realmente disfruté trabajando con la 2600, así que mirando atrás, recuerdo con cariño el desarrollo de *Kung-Fu Master*.

Muchas gracias a Dan por su tiempo.



MSX
■ La versión de MSX luce unos coloridos y bien definidos sprites, a costa de ofrecer un simple fondo negro. La detección de los ataques de Thomas es menos exigente, dejando una experiencia más jugable. Pero el personaje principal trota lentamente y de forma poco convincente, haciendo que cada nivel sea rutinario.



GAME BOY
■ A pesar de ser un excelente juego, la versión de Game Boy de *Kung-Fu Master* guarda poco parecido con el arcade original. Aquí, Thomas recorre una serie de entornos urbanos y también puede conver energía y bonificaciones de poder. Es un buen juego, aunque quizá un poco fácil.

APPLE II
■ Desprovisto de cualquier tipo de fondo, la versión de Apple II también es casi muda, salvo por un par de músicas y pitidos aquí y allá. La jugabilidad es irregular; la velocidad es admirable, pero otros detalles como las serpientes del nivel 2 son una verdadera lata.



ATARI 2600
■ Una conversión increíblemente valiente y muy encomiable si consideramos las limitaciones del hardware. Naturalmente, hay un montón de concesiones técnicas y en la jugabilidad (mirad la entrevista con Dan Kitchen), pero al menos, el juego se mueve a la velocidad adecuada.

BIENVENIDOS A EGGERLAND

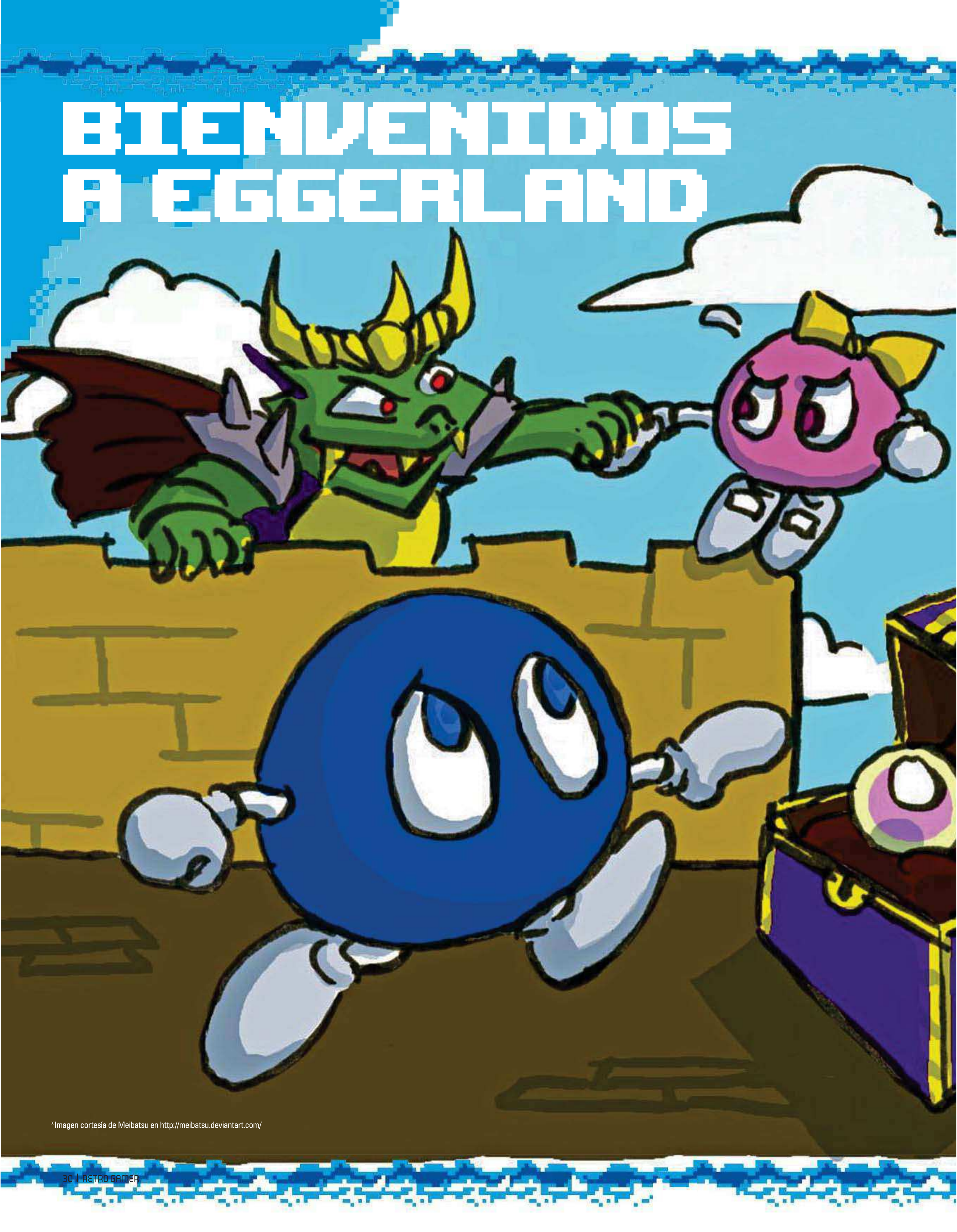


*Imagen cortesía de Meibatsu en http://meibatsu.deviantart.com/



Adventures of Lolo

Con unas mecánicas muy simples se puede construir algo muy grande. Tan grande como algunos de los puzles mejor diseñados de la historia. Eggerland (o Adventures of Lolo) nació para demostrarlo.

por MARÇAL MORA

Estamos en 1980, en Tokio. Los grandes almacenes Seibu, en Ikebukuro, se han convertido en la Meca de los aficionados a dos industrias que prácticamente acaban de nacer: los videojuegos y los ordenadores. Masahito Tanimura y Satoru Iwata eran poco más que dos universitarios, dos soñadores de esa joven afición. Pero tal fue su flechazo que en pocos años alquilarían un pequeño apartamento en Akihabara y se pondrían a picar código para MSX, el ordenador de moda del momento en Japón (que también, cabe recordar, gozó de elevada popularidad en España).

Sea por 2001: A Space Odyssey o sea por eso de estar siempre un paso al frente de IBM, la pareja llamó HAL a su criatura. Sus primeros juegos fueron juegos de puzzle y versiones simples de juegos de izakaya, que no eran un gran avance respecto a los pequeños programas que Iwata realizaba en su calculadora Casio en los 70. Pero todo cambió en 1985 con el lanzamiento de *Eggerland* - conocido como *Adventures of Lolo* en Occidente - que mostró al mundo la primera pincelada de lo que serían capaces de realizar ese par de emprendedores.

Los más viejunos del lugar quizás recuerden alguna de las dos entregas de MSX, que llegaron a Europa por vías paralelas y en algunos casos poco claras. Si tuviste una NES, es mucho más probable que lo recuerdes con su nombre occidental, *Lolo*, y que jugases a una o más de las entregas de la trilogía de sus aventuras. Pero de lo que pocos son conscientes es que esos títulos de NES no son más que una parte de una saga mucho mayor, *Eggerland*, establecida mucho antes en su país natal, y que pasa por MSX, Famicom Disk System, Famicom/NES, Game Boy e incluso Windows PC.

Nuestro héroe suele ser Lolo, una bolita azul con cara, piernas y brazos. La historia no es precisamente compleja; el maligno rey Egger secuestra a Lala (que es como Lolo pero en rosa y con un lacito) y Lolo debe rescatarla a través de los dominios del malvado - solucionando los rompecabezas que se encuentra en el camino -.

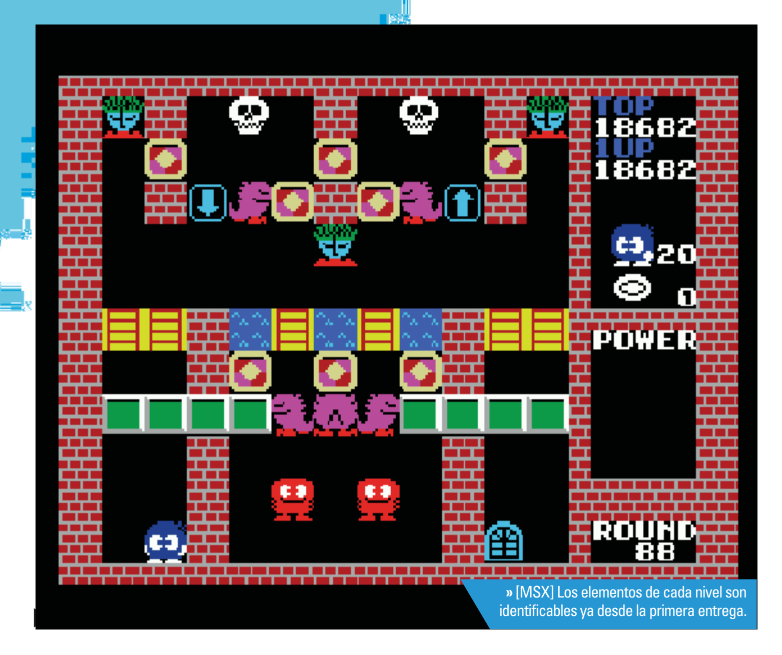


ADVENTURES OF LOLO ES UN SOKOBAN, UN JUEGO DE EMPUJAR CAJAS, PERO POTENCIA ESA FÓRMULA CONVIRTIÉNDOLO EN UN JUEGO MUCHO MÁS INTERESANTE.

El juego, en cambio, es mucho más complejo de lo que parece. Aunque la variedad no es su fuerte - el objetivo es siempre el mismo - la forma de conseguirlo sí lo es. En esencia, *Adventures of Lolo* es un *Sokoban*, un juego de empujar cajas, pero potencia esa fórmula convirtiéndolo en un juego mucho más interesante. Lolo aparece en un punto determinado de una sala que siempre encaja perfectamente en una sola pantalla. La misión consiste en capturar todos los corazones para abrir el cofre y recuperar la joya de su interior, que limpia la habitación y abre la puerta a la siguiente. Parece simple, pero es más difícil de lo que suena.

Las habitaciones están llenas de obstáculos. Lolo puede empujar una serie de cajas para ayudarse, pero los árboles y el agua son obstáculos prácticamente insalvables. Por si fuera poco, cada nivel está lleno de enemigos, desde inofensivas serpientes hasta letales medusas. Cada enemigo requiere su estrategia y, si bien es cierto que Lolo contará con alguna ayuda mágica





» [MSX] Los elementos de cada nivel son identificables ya desde la primera entrega.

»Curiosamente, la portada europea usa la misma imagen de portada pero en modo espejo.

En Japón, la segunda entrega no mencionaba en portada su compatibilidad con MSX 1.

LOLO NO HA VUELTO A APARECER EN CONSOLA. ALGO EXTRAÑO, TENIENDO EN CUENTA QUE UNO DE SUS PADRES, SATORU IWATA, OCUPA LA PRESIDENCIA DE NINTENDO.

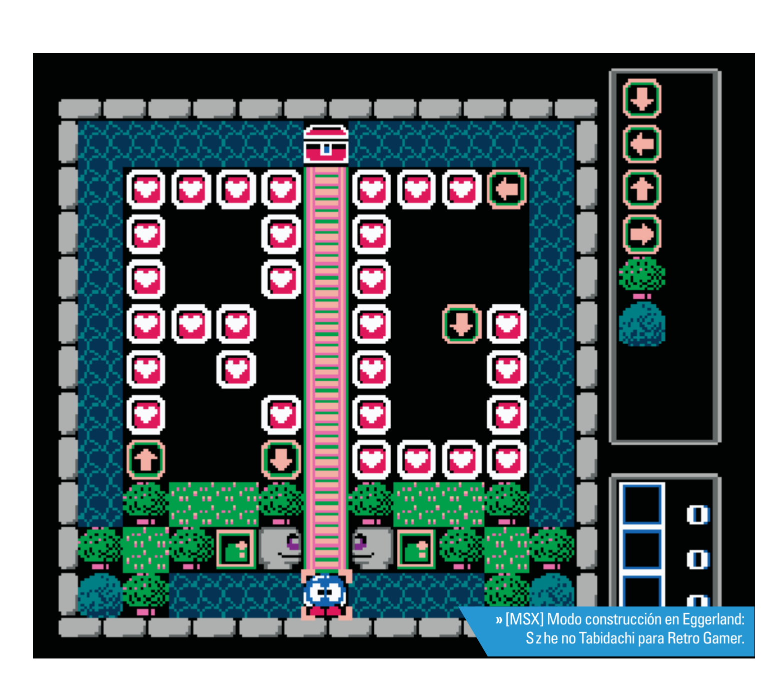
(que nos permitirá convertir algunos enemigos en huevo y moverlos o aprovecharlos), más de una vez nos llevaremos un buen susto. Aunque cada elemento sea bastante sencillo de entender por separado, donde la serie brilla es en la suma de todas sus partes. La variedad de los enemigos, la libertad a la hora de utilizar las cajas e ítems pero la importancia del orden, y varias sorpresas más funcionan de maravilla en conjunto, para generar algunos de los niveles mejor diseñados de la historia.

Eggerland Mystery es el título de la primera entrega, que vio la luz para MSX en 1985 y llegó a Europa en 1987. Dada la poca variación entre entregas, uno podría definir la primera como canónica, al sentar las bases sobre las que se edifican todas las demás. *Eggerland Mystery* es completamente lineal; al terminar con una habitación se procede a la siguiente hasta terminar el juego, algo que se olvidaría en las siguientes entregas pero se recuperaría más tarde. Los fascinados jugadores de esta primera entrega se encontraron con unas eternas 105 rondas, de dificultad progresiva, en las que veríamos aparecer a los enemigos más habituales de la serie.

Algunas de las peculiaridades de esta primera entrega son las fases de bonus (con tiempo) así como que es la única entrega en que en vez de corazones se recogen diamantes. La velocidad de movimiento es menor que en las versiones de NES/ Famicom (aproximadamente la mitad). Y además de resolver puzles, podemos jugar con el modo Construcción. El primer *Eggerland* incluye la opción de crear nuestros propios niveles con los mismos elementos que nos encontramos a lo largo del juego.

En general, *Eggerland Mystery* es una buena introducción a la saga. Presenta todos sus elementos básicos, nos pone unos niveles muy asequibles de inicio a modo de tutorial y la dificultad, aunque progresiva, no es excesiva, convirtiéndolo en el más asequible de los *Eggerland* japoneses.

La segunda entrega se llamó *Meiky Shinwa* - el mito del laberinto - o, simplemente, *Eggerland 2*. El juego funcionaba tanto en MSX como en MSX2, con algunas mejoras, especialmente en colorido, en el segundo caso. *Eggerland 2* nos muestra lo que nos espera de ahora en adelante. Cada juego parte de la misma base pero innova a su manera. En este caso, por ejemplo, la estructura pasa a ser matricial. El juego deja la linealidad a un lado para darnos diferentes puertas



» [MSX] Modo construcción en Eggerland: S z he no Tabidachi para Retro Gamer.

a elegir en algunas habitaciones, construyendo un mapeado que llega a las 100 habitaciones diferentes. No obstante, algunas puertas requieren llaves para ser abiertas, lo que, al fin y al cabo, fuerza algunos caminos, con lo que la libertad no es absoluta.

Aún con todo esto, *Eggerland 2* es un juego mucho más difícil que su predecesor. Asume que el jugador ya domina las reglas del juego y el nivel es más elevado desde la primera habitación. La inclusión de algunos nuevos enemigos y la parte de exploración hacen el resto. Una entrega para valientes.

Eggerland 2 llegó, con origen dudoso, a Europa. En varios sitios apuntan a la posibilidad de copias piratas, al encontrar ejemplares con la etiqueta pegada encima de la etiqueta japonesa, pero también es cierto que a finales de los 80 y principios de los 90 era más que habitual encontrarse con juegos originales cuyos manuales o caja estaban en idiomas bien distintos del castellano - así que se podría tratar de ediciones completamente legítimas -.

El paso de nuestro querido Lolo por el disquete de Nintendo es curioso; desde un remake de la segunda entrega para MSX hasta un desconocido juego que únicamente estuvo disponible a través de los quioscos de escritura de discos de FDS. El primero, llamado simplemente *Eggerland* y a veces referido como *Syodai* - o primer *Eggerland* -, fue lanzado a inicios de 1987 y actualiza los gráficos y la música de *Eggerland 2*, además de añadir 22 escenarios adicionales para sumar un total de 122. A nivel de juego se nota más fluidez, además de permitir, por primera vez y gracias a los disquetes, el salvado de partida, que sustituye al sistema de contraseñas. Dos curiosidades más: en la intro veremos al malvado Egger por primera vez (hasta entonces solo conocíamos su existencia a través de los manuales - y en la batalla final nos encontraremos con un minijuego de piedra, papel, tijeras, inexistente en MSX.

El segundo juego, *Eggerland: S z he no Tabidachi*, se podría traducir como "el camino (o el viaje) hacia la creación", lo que nos induce a pensar que el nombre se debe al retorno de esa característica

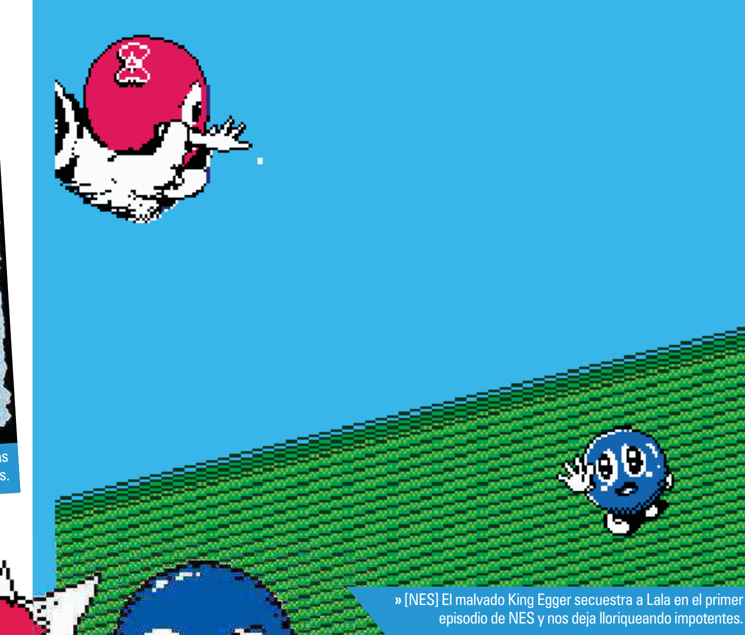


» Los postes Disk Writer eran la única forma de conseguir la 2ª entrega FDS.

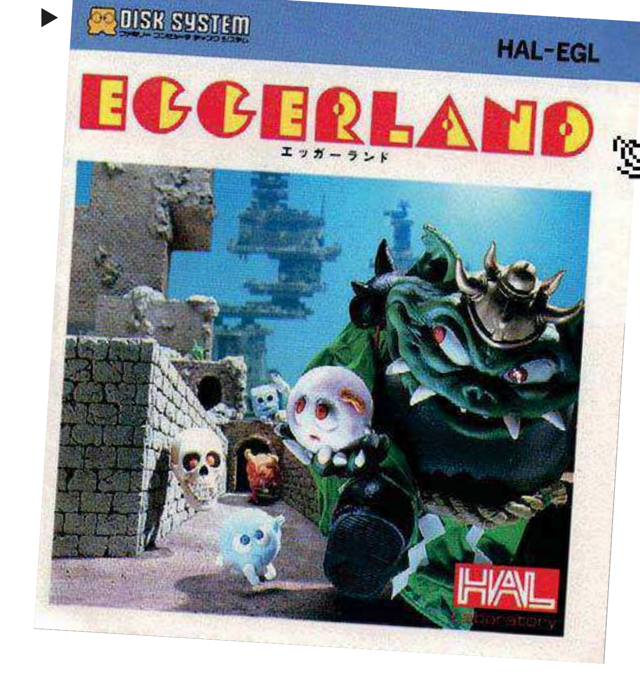




» [Famicom] Eggerland: Meikyuu no Fukkatsu es una de las exclusivas para Famicom que nunca llegarían a nuestras tierras.



» [NES] El malvado King Egger secuestra a Lala en el primer episodio de NES y nos deja lloriqueando impotentes.



EL PRIMER ADVENTURES OF LOLO NO LLEGÓ A LAS ESTANTERÍAS EN JAPÓN, ASÍ QUE LAS DOS SIGUIENTES ENTREGAS TIENEN UNA NUMERACIÓN DISTINTA EN FAMICOM.

en esta entrega. De hecho, lo que parece es que se potencia la creación y compartir dichos niveles, puesto que en el resto es un regreso a lo básico, con tan solo 50 escenarios organizados de forma lineal, con numerosos reusados de *Eggerland Mystery* y que conforman prácticamente un tutorial comparado con el primero de FDS o las entregas venideras. Lo que sí es cierto es que gozó de una distribución muy limitada, al estar únicamente disponible en las máquinas Disk Writer.

La primera exclusiva para Famicom fue *Eggerland: Meikyuu no Fukkatsu*, que se traduciría como "el renacimiento del laberinto". Es técnicamente algo anterior al segundo de FDS, pero apareció el mismo 1988. Y, de nuevo, nada mejor para resumir el contenido que su subtítulo. Esta entrega nos devuelve a la estructura reticulada de *Eggerland 2*, con puertas a elegir y llaves requeridas en algunos casos, aunque mejora dicha fórmula con algunas aportaciones interesantes, como el mapa. Un mapa que podemos ver en cualquier momento y nos orienta en el laberinto. También tendremos que estar atentos al sonido, puesto que tras recoger una campanilla mágica oiremos un sonido que nos indicará que hay algo especial en la sala que nos encontremos.

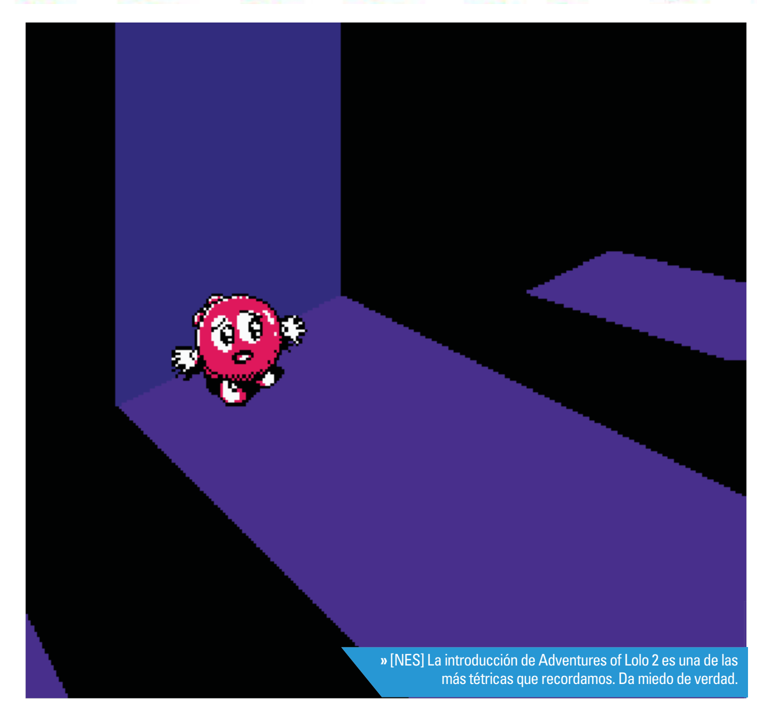
Todo en un conglomerado de 162 niveles (bienvenidos a la entrega con más puzles en consola) algunos de los cuales presentan las soluciones más complejas de la saga, haciendo un uso incluso excesivo de los famosos puzles con tele transporte. Esos en los que, tras echar a un enemigo del mapa, podemos cubrir su posición para que éste aparezca en otro punto predeterminado. Un infierno para la lógica, no apto para principiantes. Al menos el juego termina en una batalla en clave de humor, que se agradece tras el sudor, la sangre y las lágrimas. Pero no os lo voy a estropear.

Con *Adventures of Lolo* (1989) llegamos a terreno conocido, aunque sea con cambio de nombre por razones comerciales. Entrega exclusiva de NES (con lo que nunca salió en Japón, se convirtió en la primera entrega de la serie en llegar a Estados Unidos y llegaría a los territorios PAL en 1991), está formada por 50 escenarios recopilados de entregas anteriores y que construyen una entrada medida al milímetro a la serie *Eggerland*. Diez series de cinco puzles cada una para salvar a nuestra querida Lala. Su gran aportación son dos características que se convertirían en habituales y que le dan un aspecto mucho más agradable: nuevos sprites y baldosas en el suelo, en vez de ese fondo negro presente hasta el momento.

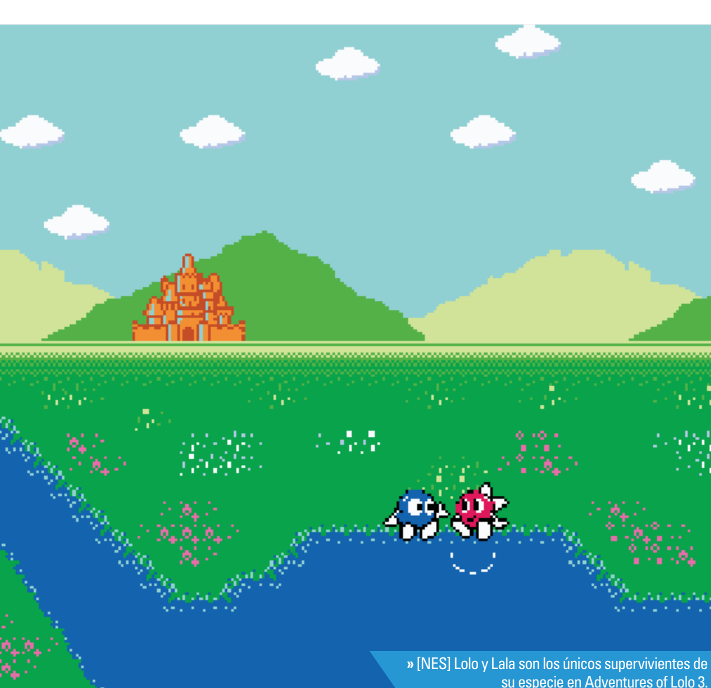
Adventures of Lolo 2 (1990, 1991 en Europa) tiene el honor, con algunas salvedades, de ser el primer juego aparecido en las tres regiones. Como secuela de *Adventures of Lolo*, se juega básicamente igual. Algunas animaciones presentan mejoras, como algunos enemigos y que estos desaparezcan en una nube de humo al completar el nivel, pero por el resto vuelven a ser 50 niveles (esta vez en una torre, cuando el primero transcurría en un castillo), algunos originales, otros reutilizados de anteriores entregas, aunque un punto más difícil que los de *Adventures of Lolo*. Ojo a la introducción, que resulta escalofriante, con Lala arrinconada en una habitación oscura, agarrada lentamente por la mano del maligno.

Para los más avanzados, con las contraseñas PROA, PROB, PROC y PROD accederemos a cuatro niveles adicionales con un nivel de complicación notablemente más elevado. Y si todavía queréis más, una curiosidad y un lío de nombres. La versión japonesa, que se llama simplemente *Adventures of Lolo* (al no haber recibido la primera entrega), contiene puzles distintos que, en general, son más complejos, algo que se hace evidente solo con ver la habitación inicial.

Adventures of Lolo 3 (Japón 1990, Estados Unidos 1991, Europa 1992) fue la última entrega para NES/Famicom.



» [NES] La introducción de Adventures of Lolo 2 es una de las más tétricas que recordamos. Da miedo de verdad.



» [NES] Lolo y Lala son los únicos supervivientes de su especie en Adventures of Lolo 3.

» [Game Boy] La entrega para Europa menciona claramente el soporte para Super Game Boy en la portada.

ADVENTURES OF LOLO 3 FUE LA ÚLTIMA ENTREGA PARA NES/FAMICOM, Y QUIZÁS LA MÁS DESTACABLE, AL DARLE OTRA VUELTA DE TUERCA A SUS REGLAS.

Y quizás la más destacable, al darle otra vuelta de tuerca a sus reglas. Por primera vez Lala no es secuestrada, sino que todos los habitantes del reino son convertidos en piedra mientras Lolo y Lala disfrutan de un amoroso picnic en el lago, siendo los únicos que se salvan, al estilo Manuel de Pedrolo. Su misión es salvar a sus conciudadanos, pudiendo afrontar los retos con uno u otra. Ninguno tiene ventajas o características especiales, pero siempre es un placer poder elegir.

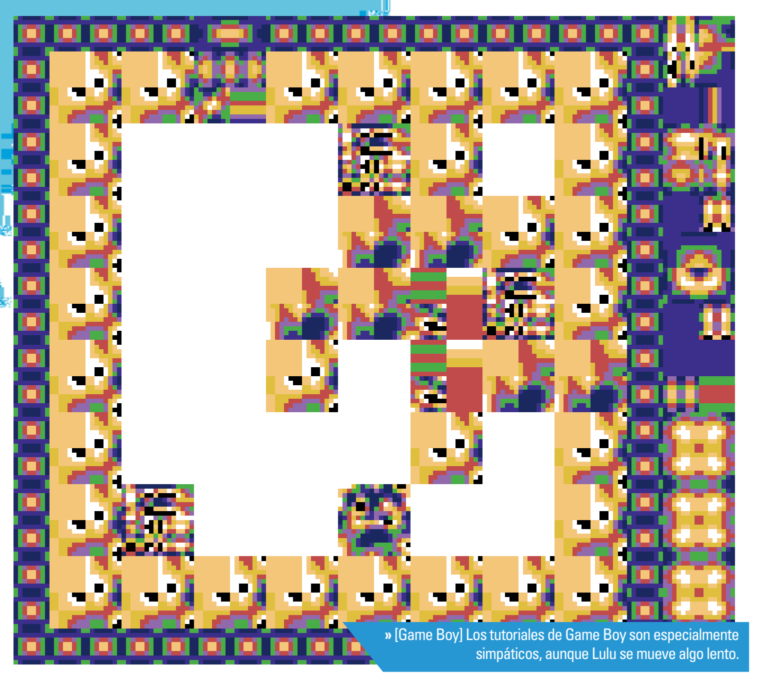
Adventures of Lolo 3 se organiza en un mapa de mundo por primera vez, que permite varias elecciones no lineales. Por ejemplo, las dos primeras zonas se pueden completar en cualquier orden, pero sin completar ambas no podremos acceder a la tercera. El número de fases se ha elevado sustancialmente respecto a las anteriores entregas: este tiene más que los dos anteriores juntos, 110 para ser exactos, además de diez niveles de entrenamiento, que se encuentran en los árboles del mapa, con un entrañable abuelo dentro. Pocos cambios en lo que al mecanismo de juego se refiere, aunque aparezca un tipo de enemigo y un elemento de nivel nuevos. Ese elemento es el puente que se destruye tras dos pasadas por encima. Vidas infinitas, que empezaremos a necesitar muy temprano (con solo pulsar select reiniciaremos el nivel), y lo más divertido, los jefazos finales, que son versiones gigantescas de los enemigos habituales.

En este caso también merece echar un vistazo a la versión de Famicom que, siguiendo la lógica anterior, se llama *Adventures of Lolo II*. Los puzles son de similar grado de dificultad pero distintos en general, así que tendremos campo para recorrer.

Tras ocho entregas entre MSX y NES/Famicom, la saga llegó por primera (y última) vez a una consola portátil, en *Adventures of Lolo* para Europa y *Lolo no Daibouken (Lolo's Great Adventure)* en Japón, ambos para Game Boy (1994). Con el nombre empiezan los hechos paranormales. Para empezar, la versión europea - que no llegó a Estados Unidos - deja a la japonesa a la altura del betún, al contener 148 niveles contra tan solo 50 de la japonesa. Por si fuera poco, contiene un tutorial, por si fueses nuevo en la serie. Y añade soporte para la Super Game Boy, algo no presente en la otra versión. Por el resto, un cúmulo de despropósitos difíciles de entender pueblan las diferencias regionales, desde introducciones y pantallas de título entremezcladas entre versiones en distinto orden hasta un argumento con variaciones poco lógicas.

En esta entrega, Lolo y Lala han tenido un hijo al que, en un alarde de originalidad, han llamado Lulu. Mientras visitan un parque de atracciones, topan con el maligno Egger de nuevo, que parece que en su proceso de conquistar el mundo ha empezado por los parques de atracciones cometiendo la crueldad de parar su maquinaria. Mejor parar, porque de triste hace llorar. En realidad, los niveles son decentes, de un diseño parecido en calidad a los de la NES, aunque es cierto que los sprites han perdido un poco en la transición y que Lolo se ha vuelto lento. Demasiado lento. La resolución de la pequeña pantalla de la Game Boy tampoco ayuda. Seguramente sea de los mejores juegos de puzle para Game Boy y un juego que se merecía una entrega portátil, pero poco más.

Aquí muere la saga en occidente.


» [Game Boy] Los tutoriales de Game Boy son especialmente simpáticos, aunque Lulu se mueve algo lento.

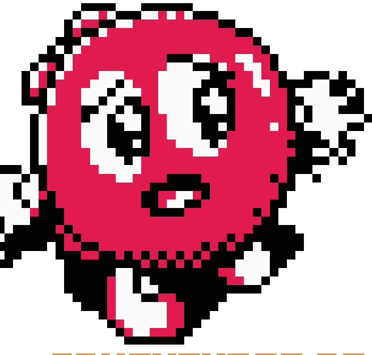


» [NES] Los niveles se guardan a base de contraseñas, así que tocaba apuntar en papel.

Una lástima para una saga que había aguantado una década entera. Pero en Japón todavía hubo tiempo para tres entregas de un mismo juego en PC. En primer lugar, *Egger Land* (noten la separación) *Episode 0 - Quest of Lala*, en 1996, que consiste en una demo, freeware, con tan solo 32 puzles y que, aunque difícil de encontrar, todavía se encuentra disponible para su descarga. Hacerla funcionar en un PC actual es otra historia, puesto que está pensado para Windows 95 (o 3.x), 256 colores, caracteres japoneses y MIDI. *Quest of Lala* sirve de precuela para *Egger Land* for Windows 95, juego que salió a la venta ese mismo año. Y, por último, *Fukkatsu! (Revival!) Egger Land*, en el 2000, para ese engendro llamado Windows ME. Eso sí, con 194 puzles, el mayor número de la historia.

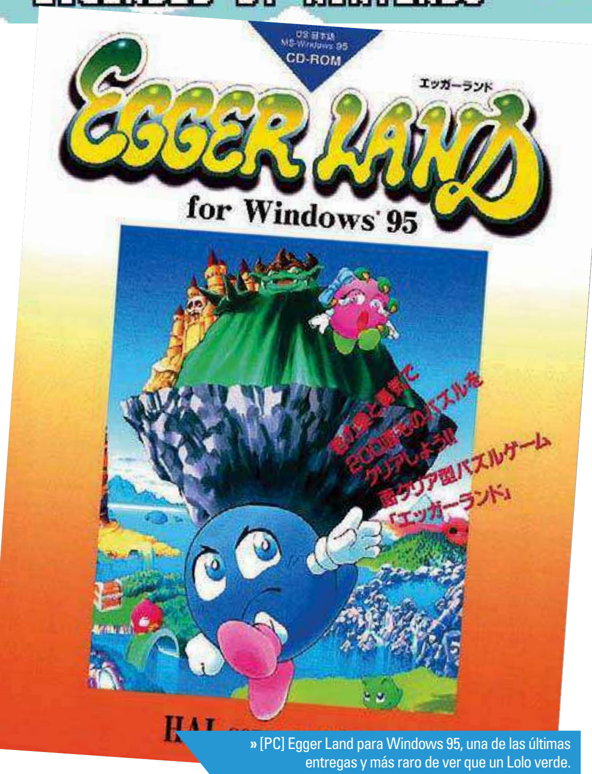
Gráficamente, los juegos dan el salto a los 3D pre-renderizados y a nuevos diseños. Todavía hay muchos escenarios reutilizados de entregas anteriores, aunque se introduce un elemento muy innovador: un cristal que permite que nuestros disparos reboten, siendo capaces, por ejemplo, de convertir en huevo a las medusas por primera vez. También regresa el modo construcción, que se había olvidado desde la última entrega de FDS, y lo hace de la forma más completa posible. Además, los mapas son fáciles de compartir, simplemente con un fichero de texto.

Desde ese lejano 2000, todo es silencio. Ni Lolo, ni Lala, ni Lulu han vuelto a aparecer en nuestras consolas. Extraño, teniendo en cuenta los factores: una franquicia con quince años de vida, propiedad de HAL, que es "second party" de Nintendo y con uno de sus padres, Satoru Iwata, ocupando la presidencia del gigante nipón. Con lo propensa que es Nintendo a refrescar sus viejas glorias y vendernos, generación tras generación, el mismo *Super Mario Bros.* de Famicom, ha dejado a Lolo en lo más profundo del olvido.



ADVENTURES OF LOLO, TAMBIÉN CONOCIDO COMO EGGERLAND, ES UNA SAGA PARTICULAR, DE ESAS QUE, POR MECÁNICA, O SON AMADAS O SON ODIADAS.

Adventures of Lolo (o *Eggerland*) es una saga particular, de esas que, por mecánica, o son amadas o son odiadas. Si bien empiezan con puzles simples, la subida es pronunciada. No es difícil atraparse en un nivel, repetirlo hasta la extenuación y acabar con la frustración de no haber podido con él. A más de uno le entrarán ganas de guardarlo y no volver a sacarlo jamás. Pero que nadie desista, sería un gran error. Todo, como en la vida, tiene solución y no hay más que parar, pensar y volverlo a intentar. La recompensa es la sensación de superación que nos deja y la entrada al siguiente nivel, siempre un pelín más difícil que el anterior. Jane McGonigal siempre habla de cómo los videojuegos hacen un mundo mejor. *Adventures of Lolo* hace justamente eso pero de una de las formas más limpias y puras que veremos en un videojuego. Nos presenta unos elementos y, a lo largo del camino, vamos descubriendo como interaccionan entre ellos, sus reglas. Con esas reglas en mente, solucionamos todos nuestros retos, problemas complejos a partir de elementos simples. Se trata de investigar, de probar, de aprender. Y, sobre todo, de divertirse en el proceso. Preparen sus cartuchos y sus cerebros; bienvenidos a Eggerland.



» [PC] Egger Land para Windows 95, una de las últimas entregas y más raro de ver que un Lolo verde.

TOP 25 JUEGOS DEPORTIVOS

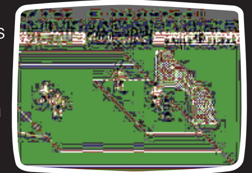
retro GAMER
LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

CALIENTA ESOS MÚSCULOS: LOS LECTORES DE LA RETRO GAMER INGLESA ELIGEN LOS MEJORES JUEGOS DE SUDAR SANO DE TODOS LOS TIEMPOS

Emlyn Hughes International Soccer

■ **COMPAÑÍA:** Audiogenic Software
■ **AÑO:** 1988 ■ **MÁQUINAS:** Varias

25 Los ingleses no sólo dependían de las licencias a la hora de vender deportivos, y este *Emlyn Hughes International Soccer* es buena prueba de ello, con sus tres métodos de tiros y su parte de manager. Sí, los gráficos eran del montón y el sonido pocho y pobre, pero el juego tenía tanta profundidad que se le perdonaba todo.



Everybody's Golf

■ **COMPAÑÍA:** Camelot Software Planning
■ **AÑO:** 1997 ■ **MÁQUINAS:** PlayStation

24 El éxito de *Everybody's Golf* se apoya en dos patas: por un lado su extravagante galería de personajes atrae a un público al que *PGA* puede darle miedo. Por otro, tiene una cantidad de detalles increíble para un juego que presume de ser arcade. No, para eso está su parte de minigolf: si te metes a jugar en *EG*, te enseñarán bien y rápido cómo tener una simulación (ligera) de uno de los deportes que mejor se adapta a videojuego.



Mario Tennis

■ **COMPAÑÍA:** Camelot Software Planning
■ **AÑO:** 2000 ■ **MÁQUINAS:** N64

23 La popularidad de *Mario Kart* se basaba en ese viejo principio de NES de sacar a Mario en todo (incluso hacerle protagonizar juegos que no eran suyos, como *SMB2*) para vender. *MK* demostró que si uno se lo curraba la cosa podía tener éxito. Y *Mario Tennis* llevó esa fórmula al deporte: ritmo, diversión y ¡power-ups! Viva Camelot.



Track & Field

■ **COMPAÑÍA:** Konami
■ **AÑO:** 1983 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, Varias

22 El primer contacto de una generación de jugadores con un mechero: la recreativa de Konami presentaba seis variantes de atletismo olímpico: 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de longitud, salto de altura, lanzamiento de javalina y lanzamiento de martillo. Un hexatlón en el que la palanca sólo aparecía en breves instantes (para elegir ángulo) y donde la palabra "machacabotones" cobraba todo el sentido del mundo.

Y sí, casi todos jugábamos con un mechero para aporrear más rápido los botones, rompíamos mandos en casas de colegas (de esos colegas que tenían MSX porque para qué probar otras versiones) y aprendimos que se podía sudar de puro esfuerzo jugando a algo (las palabras "tunel carpiano" también sonaron en algún momento en la consulta del médico). Que 30 años después casi todos los juegos de deportes individuales aún sigan su esquema de control crossfitero es una prubea de que Konami acertó de lleno con *Track & Field*.



"EL ORIGINAL Y EL MEJOR: OJALÁ EA FUESE TODAVÍA ASÍ" *crusto*



Windjammers

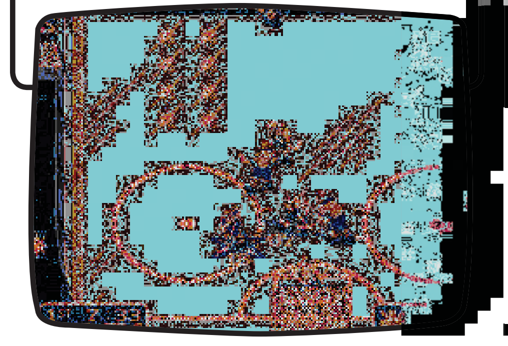
■ **COMPAÑÍA:** Data East
■ **AÑO:** 1994 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, Neo Geo

21 *Windjammers* nos flipa por varias razones: primero, porque nos encantan los juegos basados en deportes que no existen. Segundo, porque los juegos playeros están bien por definición. Y tercero, porque cuando te quieres dar cuenta de que en realidad es el Pong de 1994 ya estás enganchado sin remedio a sus coloridos gráficos y movimientos especiales absurdos dignos de cualquier manga deportivo. Ahora bien, la auténtica razón por la que está aquí es porque su versus era espectacular: dos jugadores hábiles no sólo tenían que echar el resto para ganar al otro, sino que su enfrentamiento levantaba vítores y aplausos en el salón recretivo como si fuese un juego de tortas de la época. De esos que Data East era incapaz de hacer en condiciones.

EA Hockey

■ **COMPAÑÍA:** Park Place Productions
■ **AÑO:** 1991 ■ **MÁQUINAS:** Mega Drive

20 O *NHL Hockey*, dependiendo de en qué país vivieses. Forma parte de la leyenda del sudar fuerte por dos motivos: uno, era un juegazo. Dos, es la primera vez que vimos el logotipo de EA Sports (dime que no ha sonado en tu cabeza, dímelo mirándome a los ojos). La editora se puso un objetivo elevado para ese debut del sello deportivo: crear algo realista, tanto en mecánica como en presentación. Pequeños detalles visuales le daban al juego su apariencia televisiva: un marcador patrocinado, animaciones aparte para los jugadores camino del banquillo de castigo y multiventana mostrando en un plano más cercano los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. La misma atención se le dio al diseño: se puede pasar con precisión y los tiros surgen a un ritmo endiablado, aunque no es fácil batir al portero. Igual de veloces eran los jugadores en general, capaces de embestirse con una brutalidad que sólo podía ir a más cuando se montaban tanganas. Todo con las reglas reales, aunque podías desactivar algunas para jugar con un tono más arcade y distraído. Aunque la serie sigue a día de hoy, el original se le recuerda con cariño, también porque era parte de un pack de Mega Drive.



SSX 3

■ **COMPAÑÍA:** EA Canada ■ **AÑO:** 2003
■ **MÁQUINAS:** PS2, Xbox, Gamecube

19 Trucos absurdos, deportistas extremísimos y atajos por doquier son el menú del día de este clásico del snowboard. Y no hay menús, sino recorridos por montañas nevadas para una sensación tan orgánica como aplaudida.

NHLPA Hockey 93

■ **COMPAÑÍA:** Park Place Productions
■ **AÑO:** 1992 ■ **MÁQUINAS:** Mega Drive, SNES

18 Estrellas reales y la posibilidad de disputar ligas hizo que *NHLPA Hockey 93* superase a su predecesor… Y a su sucesor: *NHL 94* era mucho más realista. Es decir, le daba vergüenza dejar que todo se resolviese a sopapos.

NBA Jam Tournament Edition

■ **COMPAÑÍA:** Midway ■ **AÑO:** 1995
■ **MÁQUINAS:** Arcade, Varias

17 Lesiones, más jugadores y más atributos para cada uno de ellos bastaban para complacer a los jugadores serios. Los demás nos subimos al carro porque los jugadores secretos eran el locurón: Bill Clinton contra Rayden, a mate limpio.

Winter Games

■ **COMPAÑÍA:** Epyx ■ **AÑO:** 1985
■ **MÁQUINAS:** Varias

16 Los Juegos Olímpicos de Invierno siempre han sido ningúneados, a pesar de que incluyen cosas tan inmediatamente jugables como pegar tiros sobre esquíes, lanzarse por un trineo, saltar mazo de metros y patinar haciendo monerías y carantoñas.

FIFA: Road To World Cup 98

■ **COMPAÑÍA:** EA Canada ■ **AÑO:** 1997
■ **MÁQUINAS:** Varias

15 Tras un par de pasos en falso, EA por fin consiguió que "3D" y "FIFA" se cruzasen con éxito en esta entrega caracterizada por su velocidad. Por si fuera poco, podías zurrar al Topor de turno, a lo SNK.



Hyper Sports

■ **COMPAÑÍA:** Konami
■ **AÑO:** 1984 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, Varias

14 Konami siguió la senda de *Track & Field* con siete deportes nuevos que probaban suerte en campos ajenos al atletismo: al triple salto y el salto con pértiga se le unían la natación, el tiro al plato, el tiro con arco, la halterofilia y el salto de potro gimnástico. La mezcla no era tan potente ni directa como la del juego anterior, pero el control y sus pequeños cambios -los reflejos en las disciplinas de tiro o los pasos de la pértiga- consiguieron que la mecánica salvase el catálogo de pruebas.

Además, las conversiones de *Hyper Sports* a Commodore 64 y Spectrum fueron mucho más acertadas y cercanas a la experiencia original. Tanto, que los lectores ingleses han dejado claro en muchos de sus votos que *Hyper Sports* está en este puesto por sus versiones domésticas menores, un hito tratándose de un Konami.

"MIS AVENTURAS EN LA MASTER LEAGUE ERAN DIGNAS DE UN GRAN JUEGO DE ROL" *binaryRooster*



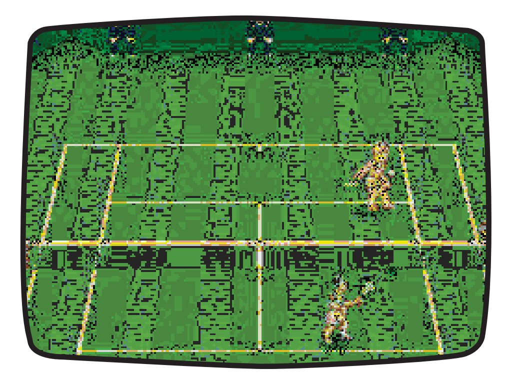


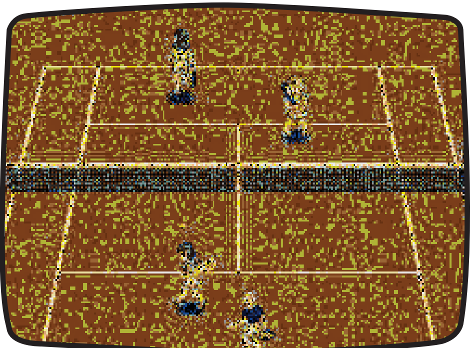
Pro Evolution Soccer 4

■ **COMPAÑÍA:** Konami Computer Entertainment Tokyo
■ **AÑO:** 2004 ■ **MÁQUINAS:** PS2, Xbox, PC

13 Aunque la serie *FIFA* es una máquina de hacer dinero desde siempre, los *PES* de Konami tenían el cariño de la crítica y los sonyers enfervorecidos. Con razón, año tras año *FIFA* presentaba más brilli-brilli gráfico y más licencias y más música y más cosas-que-no-son-fútbol y *PES* iba a la chicha. Los lectores opinan algo parecido, y han decidido que es la entrega de 2004, *Pro Evolution Soccer 4,* la que sobresale entre todas. Nos parece un acierto: fue la primera en salir también para la primera Xbox y Konami estaba en plena forma, lejos de los desaguisados que acompañaron la llegada de Xbox 360 y PS3.

El modo *Master League* llego a cimas sólo al alcance de los NBA 2K, teníamos más control sobre el editor y había un arbitro y todo presente en los partidos. Oh, *PES 4*, tú sí que sabías lo que nos hacía tilín.



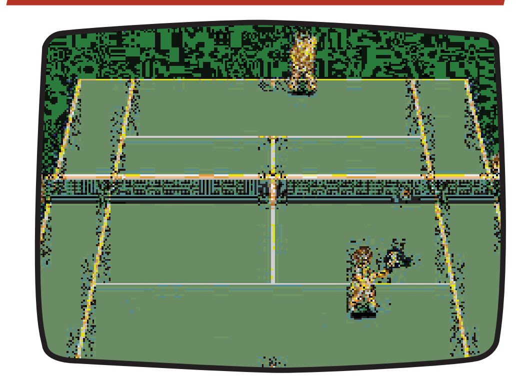


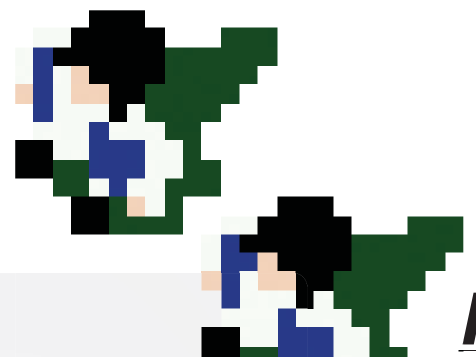
Super Tennis

■ **COMPAÑÍA:** Tokyo Shoseki
■ **AÑO:** 1991 ■ **MÁQUINAS:** SNES

12 Tokyo Shoseki. ¿Te suena de algo? No, no está en tu lista mental de grandes desarrolladores -de hecho, su principal línea de negocio es fabricar libros de texto-, pero los lectores de la edición inglesa han votado a Super Tennis como uno de los mejores juegos deportivos de todos los tiempos por algo. Entre otras cosas porque el primer juego de tenis de la 16-bit de Nintendo no fue superado nunca, por nadie, en toda la vida útil de la consola. Un control morrocotudo, un multijugador frenético -había más piques en mi casa con esto que con *Street Fighter II*- y unos jugadores adorables, que no necesitaban licencias para caerte bien: sólo decir "Yeah!" al ganar un punto discutidísimo. *Super Tennis* también sirvió para que nos enamorásemos del Modo 7 -que sólo rotaba la pista, pero eh- y se lo pasásemos por la cara a todos nuestros colegas segueros. Luego los de Sega nos la devolvieron con *Virtua Tennis* y nos tocó llorar.

"NUNCA ME GUSTÓ EL TENIS, PERO ESTE TIENE UN MULTI SUBLIME" *TheDude18*





Kick Off 2

■ **COMPAÑÍA:** Dino Dini ■ **AÑO:** 1990 ■ **MÁQUINAS:** Varias

11 Hace 25 años que *Kick Off 2* vio la luz y todavía existe una comunidad de fans que disputan competiciones muy serias y mantienen una versión oficial para dichas competiciones. El juego más famoso de Dino Dini no tiene seguidores, tiene devotos y, en el recuento, se quedó a un único voto de alcanzar el top 10. Lo sentimos, dinonitas.

Pero vayamos al lío: *Kick Off 2* mantenía esa perspectiva cenital acompañada de un frenesí que no habría superado ningún test de dopaje, y depuraba un sistema de control que divide a la gente en dos bandos cainitas: los que adoran tener que controlar la pelota antes de poder hacer nada con ella; y los que jugaban a *Sensible*, más arcade y donde los pies de los jugadores están imantados. Los dinonitas te dirán que el realismo de *Kick-Off 2* y sus exigencias hacían que ese sistema de control mereciese la pena. Nosotros no vamos a mojarnos. Pero sí a enumerar las ventajas que traía *KO2*, incluyendo tiros con efecto -entre otras habilidades- y unas opciones de personalización que lo convirtieron el rey de los 16-bit.



"SENSIBLE ERA GENIAL, PERO PARA LOS QUE CARECÍAN DE LA HABILIDAD NECESARIA PARA KICK OFF 2" HalcyonDaze00

International Track & Field

■ **COMPAÑÍA:** Konami
■ **AÑO:** 1996 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, PlayStation

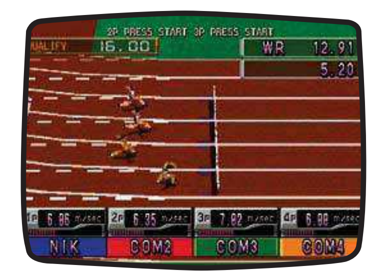
10 La llegada de las consolas de 32-bit a mediados de los 90 supuso un renacer en los títulos de atletismo y deportes variados. Ya fuese en PlayStation o en Saturn, el jugador tenía al menos un título de primera para su consola. Sega copió descardamente a Konami con *Decathlete/ Athlete Kings*, que elevaba el rollo caricatura y su sistema de control a la potencia de la era 3D. *Track & Field* , por su parte, resucitó en recreativas y PlayStation como *International Track & Field*, con un tono más sobrio y un 3D más pocho. Peeero, como PlayStation arrasó y Saturn se hundió en la nada, es lógico que sea el juego de Konami el que aparezca en una votación popular.



En términos jugables, *International Track & Field* apenas se separa de lo que ofrecían las recretivas y los cartuchos de MSX originales. Es decir, aporrea cosas a toda pastilla para que tu personaje haga lo propio. Incluso la lista de deportes homenaje a sus padres: a los seis eventos del primer *Track & Field* se suman la natación, el salto con pértiga y el triple salto de *Hyper Sports*. El lanzamiento de peso y de disco aparecen por primera vez y, mucho más importante, la posibilidad de jugar cuatro amigos a la vez gracias al multitap de PlayStation (en serio, Konami: por qué nos dejaste sin esto en los 16-bit). La presentación del juego también estaba repleta de pequeños detalles de los de poner emojis de corazones, como eso de acabar la prueba y ver cómo la cámara se movía hacia el marcador electrónico entre los vítores del público. "Madre, me siento olímpico".

International Track & Field es un juego que valida automáticamente que un juego viejo con mejor tecnología siempre será un buen juego. Al igual que el fenomenal *New International Track & Field* de DS, Konami sólo pule una idea que lleva dando vueltas 30 años ya. Y que mañana podrían repetir si quisier... Ah, no, perdón, es Konami. Es 2015. No, recordemos el legado de *T&F* entre lágrimas. ¿O es sudor?

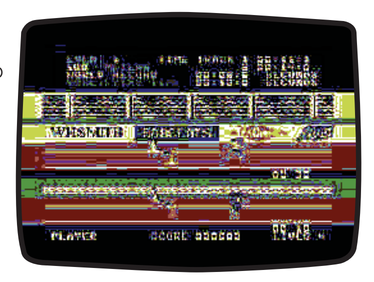




Daley Thompson's Decathlon

■ **COMPAÑÍA:** Ocean Software ■ **AÑO:** 1984 ■ **MÁQUINAS:** ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC

9 Ocean tenía que hacer algo para replicar el éxito de *Track & Field* en los ordenadores de 8-bit, pero había un pequeño problema: la mayor parte de sus joysticks sólo tenían un botón. ¿Cómo reproducir entonces el *machaca-machaca* de las recreativas? Pues meneando el joystick sin pausa. El resultado es que nos cargamos una cantidad desmesurada de joysticks, desarrollamos una musculatura anormal en los antebrazos y... Ah, sí, el juego incluía los 10 eventos del decatlón, algo impresionante (aunque repartidos por las dos caras de la cinta). Y la sensación de batir el récord -oh, aquellos anuncios de "a por los 9.000"- hacía que mereciese la pena el mueve-mueve.



Tony Hawk's Pro Skater 2

■ **COMPAÑÍA:** Neversoft ■ **AÑO:** 2000 ■ **MÁQUINAS:** Varias

8 Recordamos con nitidez jugar a *Tony Hawk's Skateboarding* poco después de que anunciasen la secuela y preguntarnos cómo demonios iban a superar algo así. Pero Neversoft tenía una respuesta obvia. *Más*. De *todo*: niveles más grande con más secretos, muchos más objetivos en el modo carrera, y combos más largos gracias a la aparición del 'manual', que nos permitía mantener el combo mientras nos dirigíamos a la siguiente zona de hacer el cabra. Además, podíamos crear nuestros propios skaters -odas al mal gusto y la diversión hortera como no se ha vuelto a ver en una pantalla hasta *Saint's Row 2*- y nuestras propias pistas. Sazónalo todo con una gran recopilación musical -que no llega a las alturas del *THPS3*, pero es que nada lo hace- y sírvelo agitado.







"VENGA YA, TODO EL QUE TUVO UNA WII ECHÓ MILES DE HORAS JUGANDO A LOS BOLOS. A SOLAS." *gunbladelad*

California Games

■ **COMPAÑÍA:** Epyx
■ **AÑO:** 1987 ■ **MÁQUINAS:** Varias

7 Hay un problema cuando haces títulos multideportivos: cuando ya te has pulido todos los juegos olímpicos (tanto de invierno como de verano), ¿qué te queda? Epyx, que ya nos había dejado una entrega de cada modalidad olímpica decidió tirarse al monte y tantear el terreno de lo que serían los juegos xtreme del futuro: en California había tarados que montaban bicis BMX, hacían el asno sobre tablitas con ruedas, y se arrojaban frisbees como si fuesen perretes. *California Games*, de paso, no pretendía que te dejases el alma o el joystick en el machaca-machaca, sino que movieses correctamente la palanca y tuvieses buen sentido del ritmo y la oportunidad. La fórmula funcionó tan bien como juego vacacional que tuvo versiones en todo tipo de máquinas, desde la nefanda Lynx hasta la vetusta 2600, pasando por Master System y la gran entrega de Commodore 64.

Virtua Tennis

■ **COMPAÑÍA:** Sega AM3
■ **AÑO:** 1999 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, Dreamcast, PC

6 La marca *Virtua* trató de hacerse un nombre en deportes con entregas de fútbol y baloncesto -la última tan impresionante como adelantada a su tiempo-, pero no consiguió la conquista unánime de los jugadores hasta la aparición de *Virtua Tennis*. Era un prodigio técnico, uno de los primeros juegos en los que el 3D podía representar jugadores detallados que no diesen grima, con pistas realistas y un nivel de animaciones como no habíamos visto hasta el momento. Mejor aún, tuvo que ser un arcade el que introdujese por primera vez algo tan tenístico como anticiparse a los disparos. La colocación era todo, más que darle al botón en el momento preciso. Lo cambió todo en juegos deportivos.

Wii Sports

■ **COMPAÑÍA:** Nintendo EAD Software Development Group 2
■ **AÑO:** 2006 ■ **MÁQUINAS:** Wii

5 Antes de que os tiréis al cuello por meter como retro un juego de Wii, queremos recordaros que, a todos los efectos, una Wii era una GameCube con un mando para hacer el mono en casa. Y que *Wii Sports* ha sido un juego imprescindible para *todo el mundo*. Es decir, para la gente que no juega a nada, nunca, y que consiguió que por fin tu familia supiese de qué demonios hablabas cuando hablabas de juegos. *Wii Sports* es simple, adictivo y su juego de bolos nos hizo amar la Wii.

"PODÍA JUGAR DURANTE HORAS Y SE ME QUEDABAN LAS MANOS DOLORIDAS DE SUJETAR EL MANDO" *Morkin*

NBA Jam

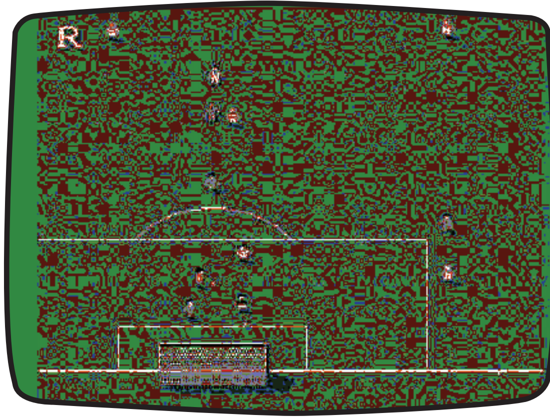
■ **COMPAÑÍA:** Midway ■ **AÑO:** 1993 ■ **MÁQUINAS:** Arcade, Varias

4 Los no aficionados al baloncesto piensan que es un deporte de tíos saltarines durante 40 minutos, cuando en realidad se trata de un juego altamente regulado con constantes interrupciones que se cargan el ritmo. Amantes del baloncesto ficticio, no preocuparse: para eso está *NBA Jam*, un juego tan veloz, dinámico y en llamas -y, por una vez, nuestra expresión favorita es una mecánica del juego- que es normal que aparezca entre los primeros. Los mejores. Aunque tenga de deporte lo que *Mario Bros.* de fontanería.

NBA Jam coge lo que le apetece del baloncesto: hay que meter puntos y ganar. También hay gente que juega -jugaba- al baloncesto, triples, una pelota y canastas. Todo lo demás es ficción y nos encanta: es imposible sacar la pelota fuera de la pista, cometer dobles o pasos, las faltas personales no existen... Se trata de un arcade puro en el que cuatro tipos, en vez de los 10 habituales, corren con una bebida energética en vez de corazón bombeando taurina. Y añadiendo una regla nueva: aquel jugador que meta tres canastas seguidas está "en llamas", le prenderá fuego a la pelota cada vez que la acaricie, correrá como un galgo hecho de fotones y sus tiros buscarán la canasta como si fuera un imán de cosas redondas.

Todo, en un entorno de física desatada, donde los jugadores podían ejecutar mates extravagantes saltando varias veces su altura, y pavonearse en el jeto del rival tras un supermate estratosférico. Por si fuera poco, jugaba con el rollo que le había funcionado tan bien a Midway con *Mortal Kombat*: sprites digitalizados que te permitían reconocer a los jugadores reales. ¡Boom-shaka-laka!





Sensible Soccer

■ **COMPAÑÍA:** Sensible Software
■ **AÑO:** 1992 ■ **MÁQUINAS:** Varias

3 *Microprose Soccer* ya había dejado a los entusiastas de los microordenadores de 8-bit con la boca abierta a finales de los 80, pero fue su sucesor espiritual el que noqueó a medio universo cuatro años después. *Sensible Soccer* permitía una vista amplísima de sus enormes estadios, y unos controles más simples y directos que los de *Kick Off 2*, que hacían del juego algo mucho más accesible.

A mediados de los 90, el fútbol virtual sólo tenía un nombre propio, incluso para los consoleros: *Sensible Soccer*. Pero los dueños de PC y Amiga todavía podían presumir de algo mejor aún: el mejor juego de fútbol retro de todos los tiempos, según los lectores...



"INCREÍBLE, ES LA MEZCLA PERFECTA ENTRE ACCIÓN Y DEPORTE" *STranger81*



"LOS FIFA Y PRO EVO ACTUALES SUEÑAN CON PRESENTAR ALGO QUE HAGA QUE TE PREOCUPES ASÍ POR TUS JUGADORES" *Treguard*

Sensible World Of Soccer

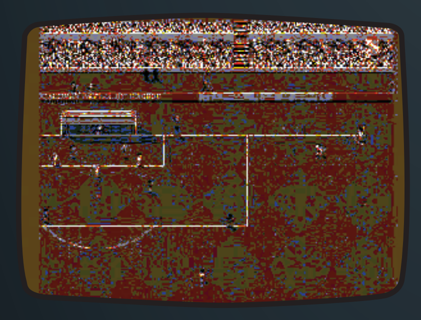
■ **COMPAÑÍA:** Sensible Software
■ **AÑO:** 1994 ■ **MÁQUINAS:** Amiga, PC, Xbox 360

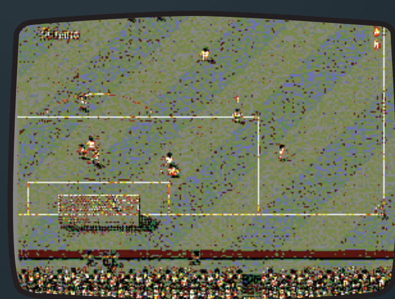
2 No son los gráficos. Nunca son los gráficos. Si alguien ajeno a nuestra afición viese esta página no entendería la doble aparición de *Sensible*. *Sensible World Of Soccer* presentaba ciertas mejoras estéticas -un estadio más apañado y un reloj permanente en la esquina superior izquierda- pero nada que realmente lo diferenciase de su predecesor. Incluso si ese alguien pudiese jugar un partido con cada *Sensible* no notaría mucha diferencia, excepto un par de movimientos extra en *SWOS*, entradas y cabezazos.

No, las mejoras de *Sensible World Of Soccer* son tan colosales como invisibles: el juego te daba muchas más opciones de gestión, añadiendo una bienvenida pofundidad al que ya era el mejor juego de fútbol del mercado. Ahora contábamos con cientos de equipos y miles de jugadores, todos y cada uno de ellos con atributos a los que prestar atención, porque ahora teníamos el control táctico de cada partido. No hablamos sólo de formaciones: podías dar instrucciones individuales a cada jugador (como en la vida real: "Pepe. Mata") con lo que acababas cogiendo un cariño a tus muñequitos sin precedentes en un juego así (piensa en *X-com: Enemy Unknown*). Con el mérito de que cada jugador no era más que un puñado de píxeles minúsculos.

El juego además incluía un modo carrera para satisfacer a cualquiera -20 años- , pero era en el multijugador competitivo en el que lo daba todo. Tanto, que hasta vivimos un relanzamiento en Xbox 360 en el que por fin teníamo online oficial. Una pasión que incluso hoy lleva a varios jugadores a desplazarse físicamente cada año para reunirse en los Sensible Days.

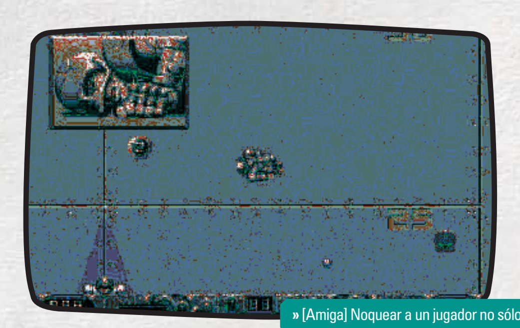
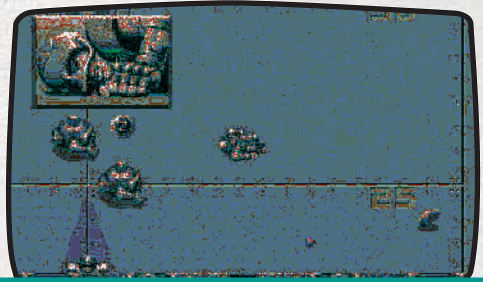
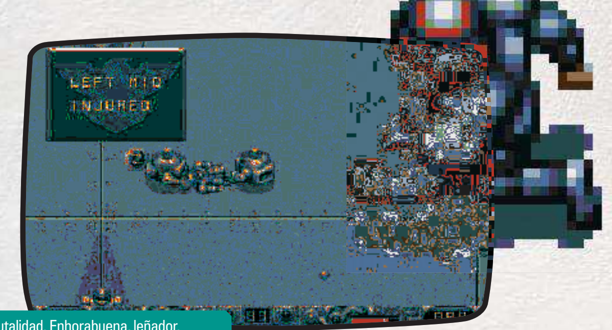
La suma de todos esos factores sobre un juego que ya era extraordinario hizo que Sensible Software se anotase como 13 ó 14 Champions de una sola vez. Podéis considerar a *Sensible World of Soccer* como el ganador moral de este top. Porque el número 1 empieza en la siguiente página y, oh, amigos, es mucho más que un deporte. Es más que fútbol, incluso. Es...







TOP 25
JUEGOS DEPORTIVOS
SPEEDBALL
BRUTAL
2
DELUXE
retro GAMER
LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES
Un clásico tan bueno que ha quedado número uno en dos tops distintos de los lectores. Ya iba siendo horade que entrevistásemos a Mike Montgomery y Robert Trevellyan sobre el mejor juego deportivo retro.
LOS DATOS
» COMPAÑÍA: IMAGE WORKS
» DESARROLLADOR: THE BITMAP BROTHERS
» LANZAMIENTO: 1990
» PLATAFORMA: VARIAS
» GÉNERO: DEPORTES DEL FUTURO

» [Amiga] Noquear a un jugador no sólo te da puntos, sino una pequeña escena con gráficos propios recreándose en tu brutalidad. Enhorabuena, leñador.

1"Helados, helados". Las palabras del vendedor atraviesan una segunda parte cargada de tensión, con sólo cinco puntos de diferencia entre ambos equipos, a pocos segundos de que finalice el partido. El ruido metálico de la pelota reverbera mientras los jugadores pululan de manera hipnótica sobre el frío campo grisáceo. Pero, entonces, una entrada derriba a un oponente y un suspiro de alivio recorre las gradas al comprobar que no puede levantarse. Los médicos se llevan al lesionado y Brutal Deluxe recibe 10 puntos: un vuelco perverso del marcador. El partido acaba y el jugador suelta un joystick machacado mientras exhibe una sonrisa exhausta y triunfante.

Así es *Speedball 2*, un juego desarrollado por los aplaudidos Bitmap Brothers que salió a la venta en 1990, dos años después de que su predecesor cautivara la atención masiva de los espectadores. En la secuela, el juego se situaba en el lejano 2015, y la narrativa rezaba que el deporte se había reinventado para recuperar la atención del público tras años de corrupción y violencia. Como explicaba el texto de la intro, el deporte original ya era algo minoritario, un caos sin reglas. Algo que *Speedball 2* iba a cambiar.

Los jugadores que esperaban una simple continuación directa de *Speedball* se sorprendieron bastante. Según el cofundador de The Bitmap Brothers, Mike Montgomery, la secuela reescribía todo por completo. Aunque la esencia de su encarnación anterior se mantenía, *Speedball 2* incorporaba nuevas mecánicas y un set de características mejoradas. También presentaba a Brutal Deluxe, un equipo de escaso rendimiento que el jugador tenía que convertir en una escuadra ganadora.

Para conseguir que el juego diese esa idea de novedad los Bitmap Btoher hicieron cambios en el equipo original de desarrollo. Dan Malone reemplazó como grafista a Mark Coleman, y Richard Joseph tomó el relevo de David Whittaker como músico. Robert Trevellyan se convirtió en el programador principal con la ayuda de Montgomery, que ya había asumido parte de la responsabilidad de la primera entrega. El diseño, en esta ocasión, lo firmaba Eric Matthews, también cofundador de Bitmap Brothers.

"Creo que todo el concepto de *Speedball 2* era diferente", explica Montgomery. "Lo que pretendíamos hacer con *Speedball 2* era meter todo lo que no habíamos podido permitirnos con *Speedball*. Cambiamos un poco el punto de vista, los gráficos eran mucho mejores... Casi parecía un juego nuevo hasta cierto punto, ¿no? Creo que *Speedball 2* era una evolución natural".

Speedball 2 fue el primer juego publicado de Trevellyan. Aunque tenía cierta reputación como programador amateur, su primer intento de entrar en el sector fue en un proyecto cancelado tras seis meses de trabajo para Electric Dreams. Fue el director de arte de aquel juego el que puso en contacto a Trevellyan y The Bitmap Brothers. El programador dejo boquiabiertos a los fundadores con una demo de scroll octodireccional corriendo en un Commodore 64. "Les convencí de que merecía la pena", sonríe.

La plataforma principal del juego era el Atari ST. "Era la máquina menos potente, sobre todo si la comparabas con el Amiga, con lo que el plan era hacer un gran juego para el ST y luego mejorarlo en la versión Amiga", explica Trevellyan. El objetivo era, según él, arreglar "todas las cosas que se quedaban cortas en el primer juego". Una de ellas era el campo de juego, que en el original apenas tenía anchura, y únicamente empujaba a los jugadores a correr de un lado a otro intentando meter gol. ▶



SPEEDBALL 2 EN 10 SEGUNDOS

■ *Speedball 2* es un juego en 2D, de perspectiva cenital, profundo, violento, mezcla entre fútbol americano y hockey sobre hielo. Cada partido de elegante y fluido scroll se divide en dos mitades de 90 segundos cada una: el tiempo que tienes para meter goles, golpear puntos de bonus y estrellas, acumular multiplicadores y machacar cráneos. Todo eso te da puntos. El objetivo es ganar.



» [Amiga] Una letra encima de un jugador indica su posición en el equipo. Una curva, que puedes pasarle la pelota. O intentarlo.



¿TIENES HAMBRE? LA CULPA ES DE RICHARD JOSEPH

Speedball 2 tenía una obsesión con los helados

Aparte de un estupenda intro musical -una versión de una canción llamada *Brutal Deluxe*, de un grupo llamado Nation 12 (surgido de una colaboración entre el pionero de la electrónica John Foxx y Tim Simenon de Bomb The Bass), *Speedball 2* era el escaparate auditivo del talento de Richard Joseph. Joseph murió en 2007, con 53 años, víctima de un cáncer de pulmón. Pero dejó detrás una labor inspiradora para todos los juegos deportivos, sobre todo en lo relativo al comportamiento del público.

"Richard llegó un día y dijo, 'Mike, de verdad que no quiero enseñar este sonido a nadie hasta que no lo hayas escuchado tú y me hayas dado el visto bueno, porque de verdad que no estoy seguro'", rememora Montgomery. "Así que le dije, 'vale, pasa', y nos fuimos a otra sala. Me puso el clip de 'ice cream, ice cream' y le dije, 'mierda, esto tiene que ir, no hay discusión alguna, me da igual lo que digan el resto, eso va de cabeza'. Por supuesto, se convirtió en un meme de entonces y hasta lo tuve como melodía del timbre de mi casa durante un tiempo. Richard era un genio y daba gusto trabajar con él. Es una pena que muriese: ¿qué podría estar haciendo ahora?"

TOP 25 **JUEGOS DEPORTIVOS**

HISTORIA DE SPEEDBALL La guía de una serie efímera



SPEEDBALL

■ The Bitmap Brothers se inspiraron en el antecesor del tenis, pero Mastertronic no estaba por la labor. Así que rediseñaron el juego sobre una cajetilla de tabaco en un pub y nació *Speedball.* Su acción macarra cautivó a muchos, tantos como criticaron un scroll que iba a pedales.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

■ Más que una secuela se trataba de una reinvención completa del concepto, una joya octodireccional capaz de romper joysticks, muñecas y el corazón de los jugadores en una mala eliminatoria. El mejor juego deportivo sobre un deporte que no existe... Y que la mayoría de los que sí.



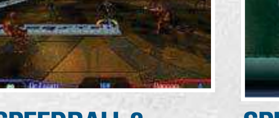
SPEEDBALL 2100

■ *Speedball 2100* intentó adaptar el espíritu de la secuela a las exigencias 3D de Playstation, "pero no salió bien por múltiples razones", según Montgomery. Dedicaba más tiempo al color del pelo y de la piel de los jugadores que a adaptar de verdad el tirmo del juego a la nueva dimensión.



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

■ Steam, año 2007: *Brutal Deluxe* ha vuelto a Xbox Live Arcade, y *Speedball 2 Tournament* aparece en los PC. Se trata de una nueva versión de un mod *Half-Life 2* (*SourceBall*), supervisada por Mike Montgomery y que sí sacó partido al 3D. Y al código de red de *HL2*: traía online.



SPEEDBALL 2: EVOLUTION

■ Los móviles y portátiles son la casa ideal del retro: *Speedball 2* consiguió colarse en iOS, Android y PSP, demostrando que el tiempo no pasa por encima de las grandes ideas. El joystick virtual y la IA, eso sí, eran mejorables. Pero conservaba casi todo lo bueno.



SPEEDBALL 2 HD

■ Una maravilla de remake para PC, que contó con los consejos de Mike Montgomery y de otro titán: Jon Hare, el creador de *Sensible Soccer.* Seis estadios nuevos, todo el aroma de los 16-bit, multijugador local -Internet es de modernos- y cuesta menos de ocho euros en Steam.

"En el primer juego sólo jugabas hacia 'arriba' de la pantalla, pero querían cambiar esto en la secuela", prosigue. Al crear una zona más grande para poder jugar a *Speedball 2*, los desarrolladores pudieron aumentar el número de jugadores en liza, de cinco a nueve por equipo. Estos cambios permitían jugar con mucha más libertad y mantener la intensidad de la acción tan viva en el centro del campo como en los extremos, por razones que veremos más tarde.

"El campo era como tres veces mayor porque habíamos aprendido mucho sobre el scroll de pantalla", dice Montgomery. "Esa amplitud mejoró el juego, permitiendo que se pudiesen hacer más cosas También le dio a los jugadores la posibilidad de desarrollar tácticas. Con este scroll abierto y amplio también había más jugadores fuera de campo y queríamos que nuestros usuarios pensasen dónde podían estar esos jugadores y planear las cosas de antemano, cosas así. Cuando le cogimos el truco a la tecnología y las mecánicas pudimos dedicar tiempo a trabajar la sensación y la pinta general del juego, hasta el punto de que, técnicamente, *Speedball 2* era muchísimo mejor que el original".

El diseño del campo fue la primera tarea. "Teníamos un fondo muy simple para la mayor parte de la pantalla, con tiles de 16x16 para las zonas principales del campo, porque el Atari ST carecía de la aceleración gráfica que sí tenía el Amiga," dice Trevellyan. "Algo que nos permitió añadir características extra en los bordes la pantalla y los reboteadores del campo. Esos reboteadores eran los únicos elementos sigulares de la pista: todo lo demás eran patrones repetitivos, lo que hacía que el juego fluyese mucho mejor".

> **"El campo era mucho mayor porque habíamos aprendido a crear un scroll mejor."**
> Mike Montgomery

El fondo fue mejorado en la conversión posterior a Amiga. La paleta también pasó de 16 a 32 colores y el diseño, nos explica Trevellyan, se volvió "más interesante". Si en el ST se trataba "de quitarnos de encima casi todo el fondo con rapidez" y de contrar con registros pregrabados", la versión de Amiga podía hacer uso de varios chips de aceleración gráfica. "Queríamos sacar todo el jugo posible a las máquinas", dice Trevellyan. "Y, aunque yo no era más que un jovenzuelo con un pie en el umbral de la industria del videojuego, me encantaba. Creía en mí, en que tenía la habilidad y el talento para conseguirlo".

Para facilitar el desarrollo del juego (que también tuvo versiones para casi todas las portátiles y consolas domésticas), pudo contar con las bibliotecas de rutinas que The Bitmap Brothers habían creado. Tenían algunas rutinas básicas para sprites y algo de código optimizado para Amiga, pero el principal problema es que los programadores contaban con la misma cantidad de memoria para *Speedball 2* que habían tenido en *Speedball.* "Encajarlo todo era un problemas, porque tenía que funcionar en las máquinas menos potentes", explica Montgomery.

"Había líneas que nos eran útiles, y algunas plantillas, aunque la mayor parte de la programación era del todo nueva", prosigue Trevellyan. "Incluso con sus bibliotecas de rutinas para sprites, vi que había espacio para optimizarlas. También me tomé el trabajo de software como algo orientado a objetos de forma instintiva, antes de que se adoptase como algo general en el mundo de la programación. Al combinarlo todo teníamos una versión más grande, mejor, de aquel *Speedball* original".

Y más rápida. "La tasa de frames por segundo era mucho mejor", explica Montgomery, "algo que era importante, porque cuanto mejor fuese mejor experiencia de juego podíamos ofrecer en un juego así. No



» [Amiga] Los goles son para el fútbol: si no le prestas atención a las estrellas y el resto de trucos de puntuación, no ganarás.

» [Amiga] Mike Montgomery no ve violencia en esta imagen. Es ballet. Del futuro. Con percusión corporal como banda sonora.

» [Amiga] Las mejores peleas siempre estaban cerca de las rampas multiplicadoras. La pelota era lo de menos.

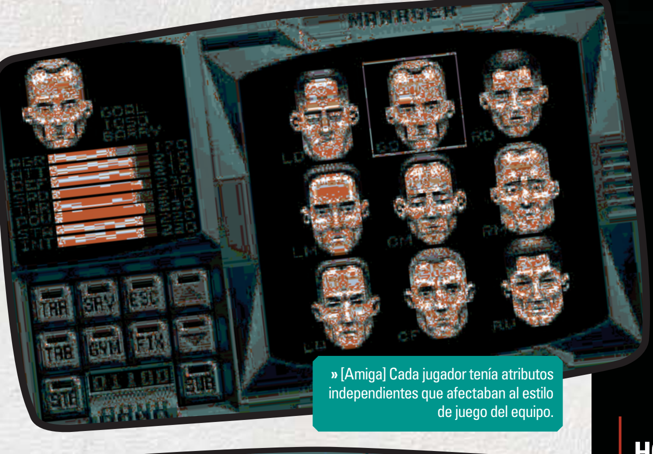
» [Amiga] Recoge fichas: dan seis segundos de superpoderes para todo el equipo. O de "maldiciones" para el rival.

LO MEJOR DE BITMAP

XENON
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1988

GODS
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1991

THE CHAOS ENGINE (IMAGEN)
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1993



» [Amiga] Cada jugador tenía atributos independientes que afectaban al estilo de juego del equipo.



» [Amiga] *Speedball 2* no tenía piedad: su IA era capaz de hacerte llorar más que tus amigos.

importa en un juego de turnos, pero en uno de acción todo tiene que ser rápido y fluido". Los jugadores tenían que tener un ojo en los jugadores a la vista. Los iconos encima de sus cabezas revelaban si podían recibir un pase y también su posición en el campo -W para los extremos, D para los defensas, M para los centrocampistas, F para los delanteros- para que el jugador humano calculase si su pase tendría éxito.

También había un montón de power-ups: invertían controles, mejoraban las habilidades de los jugadores, les protegían o electrocutaban a los oponentes. Algunos mejoraban los ataques del jugador y otros ofrecían resistencia extra. Había monedas que recoger para gastarla en mejorar a los jugadores. Incluso había un elemento de gestión deportiva, que dejaba a los jugadores escoger un entrenador para mejorar nueve jugadores y tres suplentes (aparte de bucear en el mercado buscando jugadores estrella dispuestos a unirse a Brutal Deluxe). Era posible desarrollar a los personajes uno a uno. "Los elementos de gestión se metieron para dotar al juego de mayor profundidad", cuenta Trevellyan. "Pero los hicimos de tal forma que los jugadores que no quisiesen manejarlos podían darle al automático y dejar que el juego se encargase de mejorar a los jugadores. Los que querían sumergirse en *Speedball 2* podían darle a la cabeza a la hora de formar y preparar el equipo que mejor se adaptase a su estilo de juego".

Aparte de agujeros teletransportadores que mandaban la pelota al otro lado del campo al instante, jugar a *Speedball 2* –ya fuera liga, copa o partido único- era una experiencia distinta por la presencia de un montón de características nuevas que, combinadas, hacían que el jugador tuviese que tomarse esta entrega de otra manera. El sistema de puntuación se había renovado por completo, no sólo prestando atención a las formas de marcar puntos en el campo, sino también de acuerdo a las tácticas empleadas en cada mitad del partido.

El cambio más importante en la puntuación lo daban los multiplicadores de puntuación dispersos por el terreno de juego, a izquierda y derecha del centro del campo, cada uno con su propio set de luces -como en un pinball- y cada uno capaz de alterar el marcador ▶

SIEMPRE A TOPE

Dedícale algo de tiempo al apartado de mejoras de tu equipo: mejorar su inteligencia, ataque, resistencia, defensa y mala uva merece la pena.

HOMBRERAS BLINDADAS

■ Una carga de hombro en la mandíbula con una de éstas, y tus oponentes tendrán un implante nuevo y doloroso.

MEJORA CEREBRAL

■ El mejor ataque es que tus pasadores y atacantes no sean imbéciles: inyéctales un poco de sentido común.

GAFAS BITMAP

■ Las gafas de sol que hacen que tus jugadores sean más macarras y, por tanto , más agresitvos.

GUANTES POTENCIADOS

■ Lanzar bien es imprescindible. Hazlo mejor con este *wearable*.

PLACA PECTORAL

■ Defiéndete. Es la hora de bloquear a los atacantes con un poco de armadura extra.

¿SABÍAS QUÉ...?

...Había un grupo metalero londinense formado en 1997 que se llamaban Brutal Deluxe como homenaje a *Speedball 2*? Sacaron tres álbumes y sus miembros eran Johnny D.Brutal, Guary MacSeanlaoic y Christian D.Lux.

BOTAS VELOCES

■ Un día haremos la lista de ítems más repetidos de la historia del videojuego. Estas botas deben ser top 3 o así.



SPEEDBALL BIEN

Aprende a jugar, por sus creadores

LANZA COMO ES DEBIDO

■ "Tienes que aprender a manejar el ángulo intermedio al lanzar", explica Robert Trevellyan. "Mueve el joystick a un lado justo en el tiempo que va desde que das al botón hasta que la bola abandona la mano del jugador."

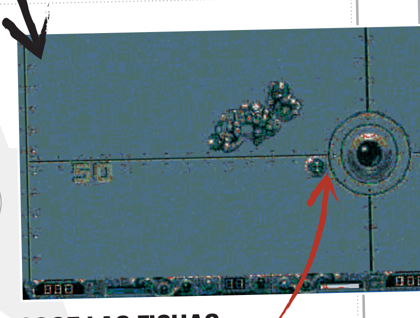
A POR LA LIGA

■ Un detalle importante: aparte de victorias y empates, te llevas un punto en la liga por cada diez puntos que marques en un partido, así que aplasta a los colistas. "Es más fácil ganar la liga que la copa porque en la copa una derrota te deja fuera. Yo nunca gané la copa", confiesa Trevellyan.



ATAQUE ESTELAR

■ Marcar goles no es fácil, conseguir estrellas sí. Vete a los lados y hazte con todas (y con el bonus extra por completarlas).

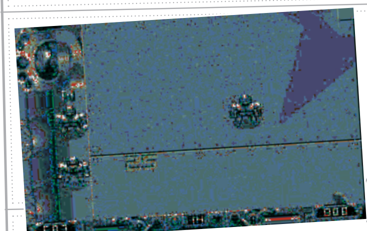


MULTIPLÍCATE

■ Es mejor que cada punto que te anotes venga acompañado de un bonus. Es decir, apunta a las rampas multiplicadoras en cuanto empiece el partido.

COGE LAS FICHAS

■ Las fichas son power-ups que afectan a todo el equipo durante seis segundos. Los hay que congelan al enemigo, reducen sus capacidades, impiden los goles y hasta te dan la posesión automáticamente.



DEFIENDE LO TUYO

■ Es bueno quedarse un rato cerca del multiplicador, mimarlo y liarse a castañas. En cuanto intenten quitarte el bonus, lanza la bola lo más lejos posible.

BOTA Y REBOTA

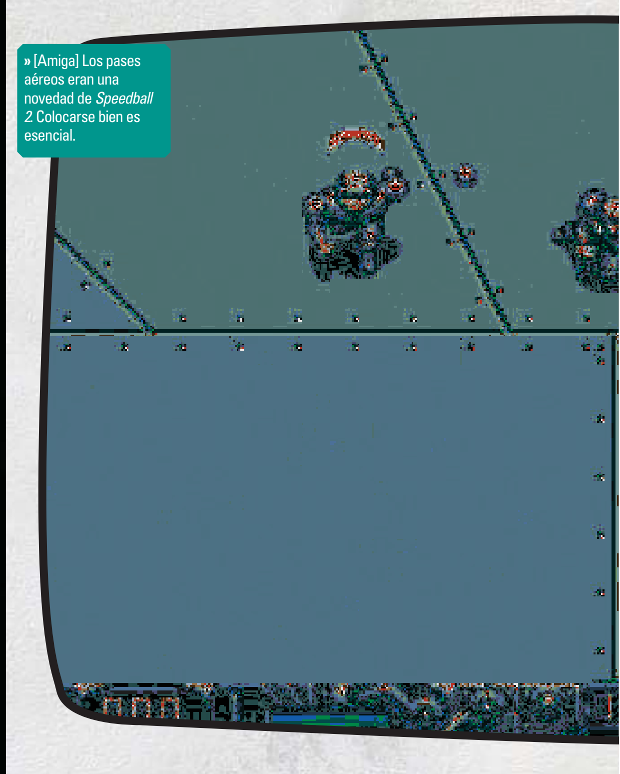
■ "Calcula el mejor momento para usar los domos y, sobre todo, el electrorebote: incluso si la carga se acaba, todavía puedes ganar, porque los porteros no se enteran a tiempo", resume Mike Montgomery.



COMPRA ALGO BUENO

■ ¿Vas a jugarlo en su plataforma original? "Necesitas velocidad y un buen joystick", dice Trevellyan. "Speedball 2 destruirá cualquier joystick de segunda"





» [Amiga] Los pases aéreos eran una novedad de *Speedball 2* Colocarse bien es esencial.

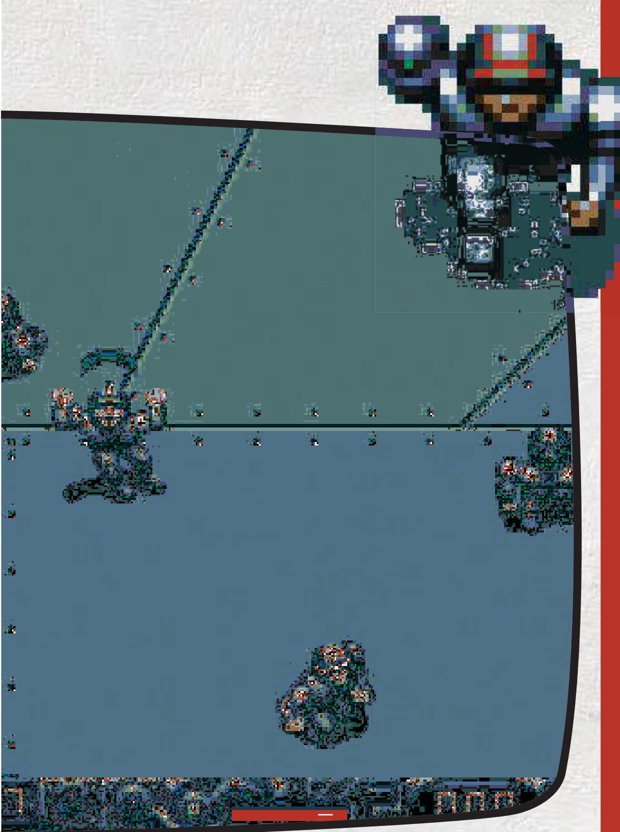
por sí solo. Al lanzar la pelota por la rampa del multiplicador era posible aumentar el número de puntos que te daban los goles y el resto de hazañas dignas de subir al marcador.

Si no había luces encendidas, cada gol valdría 10 puntos. Con una luz, valían 15 puntos y con dos luces encendidas, los goles valían el doble: 20 puntos. A los lados de los multiplicadores había una serie de cinco estrellas. Si la bola las golpeaba, otorgaban dos puntos al equipo, que se incrementarían a tres puntos con una de las luces multiplicadoras encendidas, y a cuatro con las dos luces activadas. "Aunque la idea para todo este sistema la tuvo Eric al principio del desarrollo, no recuerdo que nunca debatiésemos en detalle las sutilezas del sistema de puntuación", intenta recordar Trevellyan. "Lo cambiamos bastante sobre la marcha".

Pero fue un éxito entre los jugadores, cuando los dueños de una copia de *Speedball 2* se dieron cuenta de la auténtica complejidad que subyacía entre marcadores y multiplicadores. Los jugadores capaces de conseguir las cinco estrellas, por ejemplo, recibían un bonus de 10 puntos, que se elevaban a 15 con uno de los multiplicadores encendidos y a 20 con las dos luces activas. Y aún había más, porque entre el centro del campo y las porterías había domos reboteadores, muy similares a bumpers de pinball. Al golpearlos, la bola salía despedida y aumentaba la puntuación entre dos y cuatro puntos dependiendo, otra vez, del estatus de las luces multiplicadoras.

El multiplicador funcionaba al alimón con el 'electro-rebote', una característica situada más allá de las estrellas del muro. Le daba a la pelota una carga eléctrica que sólo desaparecía cuando la bola se quedaba quieta o el equipo contrario se hacía con su control. Cuando la bola estaba cargada, los jugadores que intentaban hacerse con ella eran derribados automáticamente. El número de descargas dependía, cómo no -premio para ti: lo has adivinado-, del número de luces encendidas en la rampa multiplicadora.

"Las puertas teletransportadoras y el sistema de



> **"Llevamos el hardware al límite en cada máquina, queríamos exprimirlas por completo."** Robert Trevelllyan

puntuación estaban inspirados en *Pro-Pinball*," se ríe Montgomery. "De hecho, gran parte del juego está basado en una máquina de pinball, la verdad. Pensamos que sería una buena idea hacer algo diferente y decir que esto no era un juego de fútbol. Queríamos hacer algo que careciese virtualmente de reglas, con un sistema de puntuación que te permitiese aumentar tu marcador cas en cualquier momento, que hay entran los multiplicadores y los rebotes. Para ganar en *Speedball 2* no había sólo que meter goles, sino sacar partido a todas sus características".

Y vaya si había que hacerlo. Un impacto preciso en el momento justo bastaba para darle a un equipo la ventaja necesaria para ganar un partido. "En fútbol puedes forzar un córner y necesitas sacarle partido para convertirl en puntuación", explica Montgomery. "En *Speedball*, podías estar pasándolo mal al final del partido, arrojar la pelota a un domo y, pum, ganabas. Es lo que hacía emocionante al juego y es la razón por la que la gente sigue jugándolo. Quiero decir, hace dos años iba en el metro en Londres y había dos tipos hablando del *Speedball 2* de Amiga y para mí fue como, ¡joder! Les habría dicho que yo hice ese juego, pero iba muy cargado y tenía que bajarme, pero esa conversación fue para mí como 'h****a p**a, rodavía hay gente que habla de él con pasión'".

Aunque los jugadores podían tirar por los multiplicadores, el equipo contrario era capaz de apagar las luces y despojarte de cualquier ventaja táctica. La única manera de evitar que el rival sacase ventaja era la misma del primer juego: ir a por todas. Así que *Speedball 2* era un pinball de combate, un enfrentamiento durísimo entre cibertipos del futuro que dejaba el campo lleno de cuerpos pixelados doloridos. Pero Montgomery no está de acuerdo. "No es para nada violento. Todo depende de cómo lo percibas", se defiende. "No había sangre, no había gore. Dependía del jugador decidir si era violento o no. Y era algo intencionado". Vale, pero te daban 10 puntos por cada adversario que tuviese que salir en camilla del campo, con pequeños robotitos que llegaban entre sirenas para recoger al pobre diablo y llevarlo a la enfermería-taller.

Esa animación de los robotitos era tan sólo uno de los detalles que nos había dejado como golosinas Dan Malone, un experto grafista veterano de los BB (*The Chaos Engine*, *Cadaver* y *Z*). Malone se metió en los videojuegos cuando su carrera como dibujante de cómics se fue al traste, pero salimos ganando.

"Dan Malone hizo un excelente trabajo en *Speedball 2* gracias a su habilidad y veteranía", explica Montgomery. "Ojo, que no desmerezco a Mark Coleman: él estaba haciendo *Gods* por entonces y ese juego tiene unos gráficos increíbles. Pero en The Bitmap Brothers trabajábamos en varios juegos, así que queríamos más talento disponible. Era parte de nuestro empeño de ser siempre los mejores y aún así mejorar con el siguiente juego. *Speedball 2*, tenía el sonido, la programación, los gráficos, la música y la caja. Todo en conjunto es lo que lo hizo especial".

Como siempre pasa con un juego de los Bitmap, el equipo pasó mucho tiempo puliéndolo. "La filosofía Bitmap es que un juego estaba terminado cuando estaba terminado, no importaba los días que tuviésemos que echar para que todo estuviese bien", cuenta Trevellyan. "Me ponía de los nervios, pero es como labraron su reputación. También destrozamos un número absurdo de joysticks: era un castigo para nuestros periféricos y para nuestras muñecas"

Los críticos lo adoraban. "No nos sorprendió", concluye Montgomery. "Es mejor que el original y el primer versus deportivo para el gran público que funcionó... Si no tienes *Pong* en cuenta. Era un juego bueno y difícil. Estábamos muy orgullosos de él". ✱

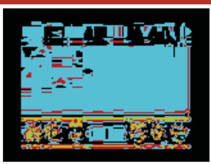


» [Amiga] Recoger monedas es una buena forma de poder mejorar a tus jugadores y asegurarte victorias decisivas.

» [Amiga] Antes del partido es buena idea revisar los puntos fuertes del equipo contrario.

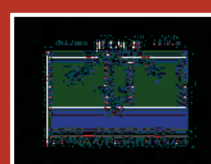
A JUGAR

Más juegos deportivos con influencia futurista



SKATEBALL

■ *Speedball 2* suena sospechosamente parecido a la peli *Rollerball*, pero Montgomery lo niega y le damos el beneficio de la duda. A *Skateball* no. Es una versión cazurra del hockey sobre hielo del futuro, pero permite nuestro tipo de victoria favorita: menos goles, más fatalities.



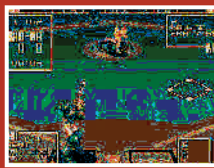
CYBERBALL

■ En 2022, el fútbol americano consistirá en robots manejados por operadores humanos. O así se lo imaginaban en Atari: un puñado de robomorlacos blindados, bolas explosivas y touchdowns repletos de violencia y adrenalina. Ojalá las competiciones de tobots actuales fuesen así.



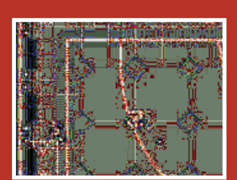
KILLERBALL

■ ¡Es roller, es fútbol americano, es *Killerball*! Este juego de 1989 trata de cinco tipos por equipo, una pelota, unos agujeros minúsculos en las paredes... Y una saludable cantidad de ultraviolencia antes de que recordásemos que se trataba de meter la pelota en los agujeros. Y que sin esa violencia no le daríamos ni los buenos días.



SUPER BASEBALL 2020

■ Coge las reglas básicas del béisbol, métele minas antipersona, cíborgs y jugadores-robot y tienes un entretenido arcade. En el que jugar bien nos da la pasta necesaria para comprar mejoras cibernéticas que nos permitan convertir a nuestros rivales en pulpa aceitosa.



BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL

■ Bill Laimbeer fue un jugador de la NBA más recordado por soltar hachazos con los codos que por sus habilidades. Y no era algo de lo que se avergonzase, como demuestra su nombre apadrinando este futurismo de basket y tollinas.



DEATHROW

■ Los videojuegos de deportes futuristas violentos se quedaron, irónicamente, en el siglo XX. Salvo excepciones como este *Deathrow*, un exclusiva de Xbox de 2002 que cogía un poco de *Speedball* y otro poco de *Tron* para crear un juego tan veloz como divertido y desconocido para la mayoría.





DISEÑO AUMENTADO

_LA HISTORIA DE DEUS EX

Conspiraciones, ciberaumentos y libertad total: hablamos con los tres directores responsables de las tres visiones más ambiciosas sobre el cyberpunk hecho videojuego.

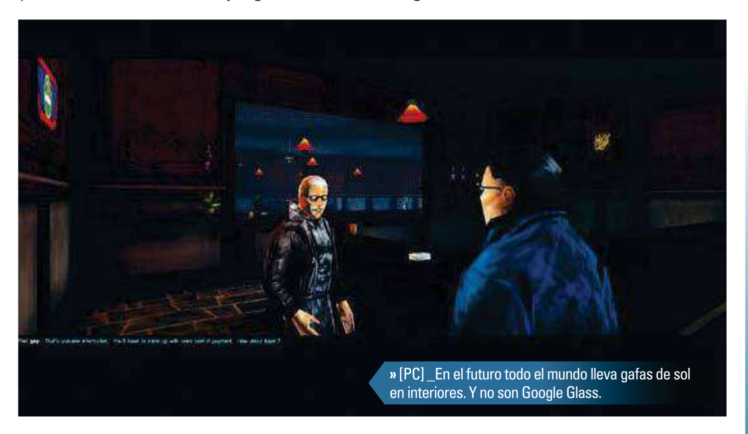
Te dejan caer en Liberty Island, con el telón icónico de los rascacielos de una Nueva York sin Torres Gemelas. Tras esta premonición, tu hermano te explica por encima tu misión bajo la vigilancia del primo de ED-209 y te suelta en las ruinas de la Estatua de la Libertad, destruida por el terrorismo. Otra premon… Oh, has muerto.

Deus Ex no te cogía de la mano. No pausaba nada cada tres segundos para explicarte de qué iba este botón o este otro. Qué va, te lanzaba al ruedo con un par de juguetitos, un montón de mecánicas por descubrir y una sensación de que todo iba a depender de ti. Al sector tontito de la crítica y una parte de los jugadores les espantó tener que jugar como adultos, pero los que aceptaron el envite se encontraron un Everest del diseño, un juego que recompensaba al jugador con ganas de probar cosas. Una experiencia única… Que cuando se concibió no era para nada así.

"*Deus Ex* empezó como un concepto muy distinto", explica Warren Spector, su director. "Cuando trabajaba en Origin, a mediados de los 90, se me ocurrió la idea de hacer un 'juego de rol del mundo real'. Estaba cansado ya de ver el dominio de la fantasía y la ciencia-ficción en los juegos y quería intentar algo distinto. Se me ocurrió una idea para un juego llamado '*Troubleshooter*'. En esencia, eres un ex agente de la CIA tan duro que la CIA te llama cuando se encuentra con casos que les superan". Amigos, Spector inventó *Alpha Protocol*.

Tiempo después, cuando trabajaba en el *Thief* de Looking Glass Studios (Spector sostiene desde hace décadas que no hizo tanto en ese juego como la gente piensa), se hizo una pregunta: ¿y si el jugador no era lo bastante bueno para eludir a un guardia? ¿Por qué el protagonista no era lo bastante fuerte como para matar a un guardia y suplir así la falta de habilidad del jugador en el resto de mecánicas?

"Me dijeron que algo así no funcionaría", cuenta Spector. "Que si hacías a Garrett lo bastante fuerte como para pelear, nadie querría usar el sigilo. En mi opinión se equivocaban, y me propuse hacer un juego que lo demostrase. Coge *Troubleshooter*, combínalo con un


» [PC] _En el futuro todo el mundo lleva gafas de sol en interiores. Y no son Google Glass.

» [PC] _Eau de pimienta, el aroma favorito de la represión policial.

» [PC] _Tío, si llevas en el cuerpo más tecnología que una lanzadera espacial... No uses un palo.

poco de 'demostrar-que-los-de-Thief-se-equivocan', y ahí tienes *Deus Ex*."

Harvey Smith, que ahora es miembro de Arkane Studios (*Dishonored*), fue el diseñador principal de *Deus Ex*. Todavía recuerda con cariño su asociación con Spector, aunque deja claro que producir el juego no fue un camino de rosas. "Nuestro equipo era muy volátil: algunos se llevaban bien, otros no se podían ni ver. Pero, dinámicas aparte, todos tenían talento y pasión, y la sensación de que estábamos haciendo algo eléctrico, atractivo: el juego que siempre quisimos jugar".

Spector reconoce y se echa la culpa de parte del estrés durante el desarrollo de *Deus Ex*: "Cometí algunos errores al estructurar al equipo", explica. "O sea, ¿dos equipos de diseño distintos compitiendo entre ellos? ¿En qué estaba pensando? Aparte, tuvieron que convencerme de que el diseño original era demasiado ambicioso, algo imposible".

> Y yo que creía que tenía en la cabeza la idea completa de lo que iba a ser el juego final...
>
> Warren Spector

Aunque, una vez resuelto ese problema, el equipo se puso en marcha como un solo hombre. "Harvey Smith, Chris Norden, Jay Lee y Sheldon Pacotti son los héroes no reconocidos de *Deus Ex*. Trabajar con ellos fue un momento álgido para mí", dice Spector, añadiendo entre risas: "Aunque no estoy muy seguro de si ellos pensarán lo mismo sobre mí hoy en día…".

Independientemente de lo que cada uno piense sobre el otro (y que conste que Smith ha dejado claro que adoraba trabajar con Spector), el juego vio la luz en el año 2000 on PC. *Deus Ex* reventó cabezas a su paso, a pesar de ser un juego totalmente distinto al concepto original. Spector lo reconoce: "Creí que tenía una idea clara del juego que quería hacer, pero la realidad siempre se encarga de los sueños en algún punto del desarrollo de un juego. Terminamos en algo que no se parecía en ningún aspecto a lo que imaginé, pero la sensación, la experiencia jugable, eran exactas a aquella idea. Así que imagino que podría decirse que todo cambió para no cambiar nada".

Spector, eso sí, aparta merecidamente la humildad cuando le preguntamos si pensaba que *Deus Ex* se convertiría en uno de los juegos más influyentes de las últimas dos décadas, redefiniendo géneros, acuñando conceptos de diseño y metiendo en la cabeza de los jugadores de lo que *tenía* que ser un juego. Uno al que no habían jugado nunca, además. "Sí, pensé que sería muy influyente. O, más bien, 'esperaba' que lo fuera", musita. "Quiero decir, no sé si lo hablé alguna vez con el equipo, pero me metí en *Deus Ex* con la idea de avergonzar a otros desarrolladores. Quería que vieran que puedes hacer un juego que trate sobre la creatividad del jugador, no de la creatividad del desarrollador. Quería que se sintiesen incómodos si seguían haciendo juegos de rol y shooters como hasta entonces".

Smith, por su parte, es más reservado al juzgar lo que sería *Deus Ex* cuando lo terminaron. "Recuerdo que cuando acabamos, Spector y yo estábamos perplejos", explica. "No sabíamos qué recibimiento tendría. Esperábamos que le gustase a la gente, pero estábamos obsesionados con sus defectos potenciales. Habíamos trabajado en él tanto tiempo, y rehecho partes tantas veces... Nos dieron tiempo extra cuando lo necesitamos. Queríamos dar algo a los jugadores que les hiciese sentir lo que nos daban nuestros juegos favoritos. Queríamos que *Deus Ex* fuera eso".


» [PC] _Ha envejecido, sí, pero *Deus Ex* todavía es capaz de transmitir una atmósfera adecuada.

EL GUERRERO DEL FUTURO

_Cómo crear al JC Denton definitivo

INFOLINK
■ El aumento más usado y más ignorado al mismo tiempo, porque nunca lo mejoras y vas con él desde el principio. Pero es la base de la narrativa del juego: Whatsapp en tu cabeza. Sin emojis.

AQUALUNG
■ Casi nadie presta atención al submarinismo en *Deus Ex*. Error: cuando tus pulmones sean maravillas cibernéticas descubrirás que explorar las profundidades merece la pena.

REGENERACIÓN
■ *Deus Ex* no es un juego amable en cuanto a dificultad, pero la capacidad de "reparar" nuestro cuerpo hace que las cosas sean un poquito más sencillas para los jugadores atolondrados.

PROTECCIÓN BALÍSTICA
■ Sí, hay un aumento contra las armas de energía, pero casi todo el mundo en *Deus Ex* te va a disparar con plomo, porque son retro. Así que coge éste en su lugar

IFF
■ 'Identify Friend or Foe'/ 'Identificar amigo o enemigo'. Podía sonar a truco de diseño para facilitar las cosas, pero es más real a día de hoy de lo que imaginaba Spector.

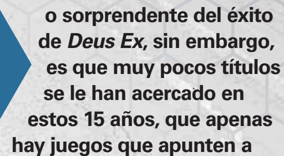
CAMUFLAJE
■ Los enemigos orgánicos les toca el papel víctimas en una peli de *Depredador* cuando activas este aumento. A los robots y las torretas, sin embargo, no les gusta el cine.

CORAZÓN SINTÉTICO
■ El corazón sintético es valiosísimo al principio del juego, porque mejora el poder del resto de tus mejoras. Después se vuelve menos útil, pero te queremos igual, cosita de bombeo artificial.

MÚSCULOS DE MICROFIBRA
■ Al principio eres fuerte en términos humanos. Si tiras por la microfibra, darás rienda suelta a tu cyberhulk interior. Tirar cosas pesadas siempre es emergente.

CORRER CON SIGILO
■ El sigilo merece la pena hasta para los adictos a la pólvora: no te oyen venir, no pueden tomar posiciones, no tienes que arrastrarte para moverte.

VELOCIDAD AUMENTADA
■ La combinación de correr sigilosamente y velocidad aumentada significa dos cosas: la primera es que te conviertes en un Flash ninja capaz de derribar gente entre latidos; la segunda, que "gente" se convierte en "una persona, tal vez dos" porque toda tu energía se va al garete haciéndolo.



Lo sorprendente del éxito de *Deus Ex*, sin embargo, es que muy pocos títulos se le han acercado en estos 15 años, que apenas hay juegos que apunten a la ambición y a la creatividad del mejor juego de Ion Storm. Una opinión que comparte Spector, llevándola incluso más allá. "Creo que es patético que *Deus Ex* siga siendo tan vanguardista a día de hoy", afirma. "Cambia los gráficos, mejora la interfaz y el resultado todavía es vanguardia incluso hoy. Me entristece que no hayamos avanzado casi nada desde el año 2000".

Tres años después del éxito del juego original, el equipo Spector-Smith se reunió de nuevo para la secuela. Pero estábamos en un mundo distinto: un mundo post *Deus Ex* en el que *Deus Ex* era la referencia obligatoria *para todo*: jugabilidad emergente, desmontar las fronteras entre géneros, poner al jugador por delante... Dios, la secuela tenía que ser algo i-n-c-r-e-í-b-le.

No lo era. Recuerdo el día que presentaron en España *Deus Ex: Invisible War* para Xbox. La bajona. Y a Spector, asumiendo una responsabilidad que con la grabadora apagada desmentía en parte, y que hoy hace libremente:

"Tenía planeada una trilogía *Deus Ex*. En ese sentido sí hubo un segundo juego planificado. Dicho esto, nada de esa trilogía salía en ese juego: al equipo se le ocurrieron cosas que a ellos -y a mí- les gustaban más que mis ideas".



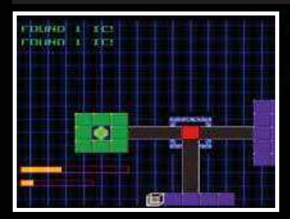
» [PC] _Enfrentarse a campo abierto no es obligatorio: prueba a escabullirte.



» [PC] _*Invisible War* proponía un sistema de aumentos alternativos: o una cosa u otra para cada hueco.

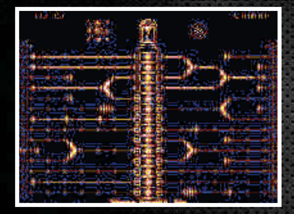
PONTE WIKILEAKS

_La serie Deus ex no es la única que te permite piratear cosas...



SHADOWRUN

● El *Shadowrun* de SNES incluía un apartado de hackeo que era un homenaje perfecto a *Neuromante*, la primera novela cyberpunk. Armados con nuestra consola, entrábamos en el ciberespacio a asaltar virtualmente bases de datos que se defendían con un precioso aroma Atari. *Shadowrun Returns* también lo hace bello, pero menos viejuno.



PARADROID

● Un pequeño androide con un ataque simple y un cuerpo de latón como toda armadura es el punto de partida de *Paradroid* –en la imagen está su remake, *Paradroid 90*–, un juego que te exigía hackear otros robots. No como obligación, sino como simple supervivencia: si no hackeas, no llegarás lejos. El hackeo, por supuesto, se presentaba en forma de minijuego.



UPLINK

● La Corporación Uplink te ha contratado para que uses tus habilidades hacker en el futurísimo año 2010. Y la presentación de ese trabajo es un guiño a cómo entendía Hollywood ese proceso en los 80 y 90 (y en la tele actual): interfaces gráficas locas, pantallas de advertencia, muchos clics. No es un simulador, ni lo pretende, pero cumple con lo prometido.



BIOSHOCK

● *System Shock 2* tenía hackeo y Ken Levine tenía que encontrar alguna manera de meter ese apartado en su sucesor espiritual, *Bioshock*. ¿Cómo hizo Irrational para hackear una ciudad submarina art-decó? ¡Clonando *Pipe Mania*! Un minijuego adorable, que encajaba perfectamente en la temática y que tenía más sentido que la parte pegatiros y sus vitacámaras.

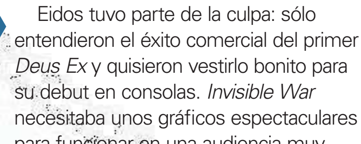


GUNPOINT

● Hackear es una mecánica esencial en *Gunpoint*, donde utilizaremos nuestras habilidades para piratear puertas, luces, alarmas y cualquier cosa que funcione con electricidad. Porque el pirateo, como la amistad, es magia. El resultado es un juego inteligentísimo, con un diseño impecable, y que demuestra que los indis han sabido recoger el legado de los grandes del retro.

Eidos tuvo parte de la culpa: sólo entendieron el éxito comercial del primer *Deus Ex* y quisieron vestirlo bonito para su debut en consolas. *Invisible War* necesitaba unos gráficos espectaculares para funcionar en una audiencia muy distinta. A pesar de que todos los logros de *Deus Ex* eran de diseño y en PC vivió con una tecnología prestada.

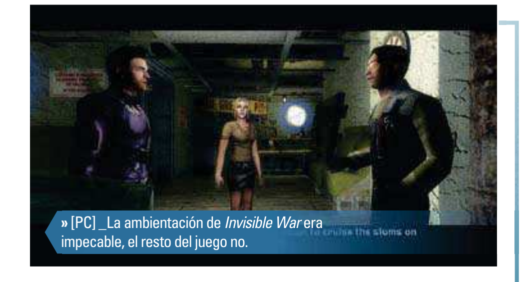
Dio igual: los que acudimos a la presentación pudimos ver cómo dedicaban *cinco minutos* a mover bombillas y objetos en una habitación mientras un avergonzado Spector hablaba de "iluminación en tiempo real" y "física realista". El juego se abría con una intro CGI que daba paso a un entorno doméstico *blando*. Todo era limpio, bonito, amable. Spector se había transfigurado en Peter Molyneux.



Peor: el desarrollo de *Invisible War* en consola y PC al mismo tiempo causó problemas. Smith, director de la secuela -y al que muchos odiamos durante mucho tiempo: hasta *Dishonored*-, es bastante más franco: "No llevamos bien la transición de PC a consola. Los titubeos a la hora de repensar el motor de *Invisible War* afectaron al tamaño máximo del mapa, los frames por segundo y las herramientas que afectaban al diseño de niveles y a los grafistas. En general, metimos mucho la pata, y el juego necesitó mucha más mano en postproducción".

Aunque Smith era el responsable, Spector supervisó todo: nada en *Invisible War* salió sin su aprobación. Y tanto entonces como hoy siempre quiso defender a Smith: "Creo que *Invisible War* tenía encima la losa de su antecesor", se justifica: "no creo que hubiésemos podido hacer un juego que cumpliese con las expectativas de nadie. Y hay que recordar que uno de nuestros objetivos marcados era coger el concepto de *Deus Ex* y presentarlo a una audiencia mayor.

E hicimos eso, en parte, simplificando en extremo algunos elementos jugables. No siempre funcionó como pretendíamos que lo hiciera. Pero el esfuerzo mereció la pena, creo".



» [PC] _La ambientación de *Invisible War* era impecable, el resto del juego no.

Aún así, Spector admite una de las mayores quejas que en aquel 2003 aireamos bastantes jugadores y críticos: que *Invisible War* se había hecho pensando fundamentalmente en las consolas, y que al PC no se le había prestado suficiente atención. "Era la primera vez que desarrollamos para consola y, la verdad, consideramos que la versión de PC era secundaria", reconoce. "Es probable que nos hubiese ido mejor cambiando eso: haciendo el tipo de juego de PC que sabíamos hacer mientras aprendíamos algo de consolas como plataforma secundaria"-

El pragmatismo no abandona a Spector mientras confiesa: "¿que si me frustra? No mucho. O sea, creo que *Invisible War* era mejor juego de lo que la gente reconoce, pero sólo es la opinión de un hombre". Spector, de todos modos, no quiere detenerse mucho en lo que pudo haber sido -y no fue- *Invisible War*: "No tiene sentido pensar en lo que podría haber sido. No puedes cambiar nada ahora. Es mejor



» [PC] _"Uy, los jugadores de consola se van a aburrir si les hacemos hackear: pon un efecto especial" y otras pifias de *IW*



» [PC] _Esta Estatua de la Libertad holográfica de *Invisible War* resume perfectamente el juego que la alberga: lucecitas sin nada dentro.



» [PC] _*Invisible War* es esa tía segunda que te pregunta: "¿a quién quieres más, al sigilo o al lanzallamas?"

> Hay que recordar que uno de los objetivos de Invisible War era vender el concepto original a los jugadores de consolas. — Warren Spector

mirar hacia delante que recrearse en el pasado…"

Tenemos que insistir: algo habrá que Spector hubiese hecho distinto. Que cambiar. Que rehacer. "Claro", se ríe, "¡no hubiese metido la munición única! y llevar el juego al futuro y darle a nuestro héroe un mono púrpura no fueron grandes ideas. Pero, eso, no hay nada que sacar en claro revisando algo que pasó hace tanto tiempo".

Tampoco es que *Invisible War* sea un 'todo mal' en toda regla. Es un juego con ideas sólidas, un diseño inteligente y una buena ambientación machacado por limitaciones técnicas y la sensación de que salió a la venta bastante antes de estar terminado. Lo que hoy llamamos un triple A, vaya. Pero de Ion Storm no esperábamos un blockbuster al uso, sino un paso adelante.

Incuso sus propios creadores reconocen aspectos positivos. "Lo que más me gusta del juego es que lo sacamos en consola", admite Spector. "Llevaba tiempo queriendo hacer algo para consola. Pero, del juego en sí, lo que más me gusta es algo secundario: la guerra del café entre las cadenas Queequeg y Pequods. ¡Por alguna razón me hizo feliz!".

Smith también tiene buenos recuerdos de *Invisible War*, pese a mantener que el juego necesitaba más trabajo. "[Me gustaban] las modificaciones dle mercado negro", dice. "En concreto, algunos de los drones daban para combinaciones muy interesantes. Recuerdo una partida en la que intentaba no matar a nadie. Dormí a un par de personas en un laboratorio, pero tenía activado mi dron de robar vida a otros. Durante un tiroteo, el dron desintegró a uno de los técnicos de laboratorio para curarme. Fue una sorpresa agradable y perturbadora".

El público y la crítica se encargaron de que *Invisible War* no tuviese continuación inmediata. Aunque las ganas de un tercer *Deus Ex* nunca desaparecieron. Tras una temporada estaba claro que había que hacer algo, algo que recuperase el buen nombre de *Deus Ex* y eliminase la mancha de *Invisible War*. Ion Storm quería seguir con sus futuros oscuros y Spector se encargó de la preproducción de una tercera entrega: *Deus Ex: Insurrection*.

Que en realidad sería una precuela donde tomaríamos el papel del padre del JC Denton. Pero *Insurrection* nunca llegó más allá de la fase de preplanificación antes de que Spector se fuese de Ion Storm. El proyecto estaba virtualmente muerto. Jordan Thomas fue el hombre que dio el paso para resucitarlo, aunque no seguiría el plan de Spector.

La ambientación de ese *Deus Ex 3* se trasladaría a Nueva Orleans, y


» [PC] _*Invisible War* se pasó de frenada e influencias en varias ocasiones: toma *Expediente X*.

LEYENDAS AUMENTADAS

_Otras joyas del videojuego que presentan personajes mejorados cibernéticamente.

BIONIC COMMANDO



■ Nathan 'Rad' Spencer tiene la manos ocupadas: una lleva un arma, la otra *es* un gancho para agarrarse a todas partes. Eso sí, las piernas de *Bionic Commando* no están hechas para saltar.

CYBERDEMON

■ Mitad máquina, mitad criatura desbocada de Satán, todo canguelo cada vez que nos encontrábamos uno en cualquiera de los *Doom*. El Infierno no es ludita.

JEFE MAESTRO



■ La armadura Mjolnir a veces nos hace olvidar que John-117 está aumentado hasta sus invisibles cejas. ¿Sueñan los ciborgs con sensuales Inteligencias Artificiales esculpidas en luz azul?

KANO

■ Kano es el canto final de *Mortal Kombat* a los escasos medios con los que el juego de lucha conquistó nuestros corazones arrancados: ¡es un tío con un trozo de plástico en la cara vestido de bandido malayo!

TYRANT

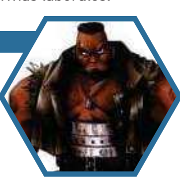


■ Los monstruos de Resident Evil no dejan de ser el producto de una biotecnología fruto de ver muchas pelis de zombis entre revisión y revisión de *Akira* y *Tetsuo*. El lado chungo del sueño posthumano.

AGENTES

■ *Syndicate* nos revelaba el futuro del currito: abandonar la humanidad, forrarse a piezas metálicas por dentro y hacer trizas a los de la competencia en las calles. Lo veremos en dos o tres reformas laborales.

BARRET WALLACE

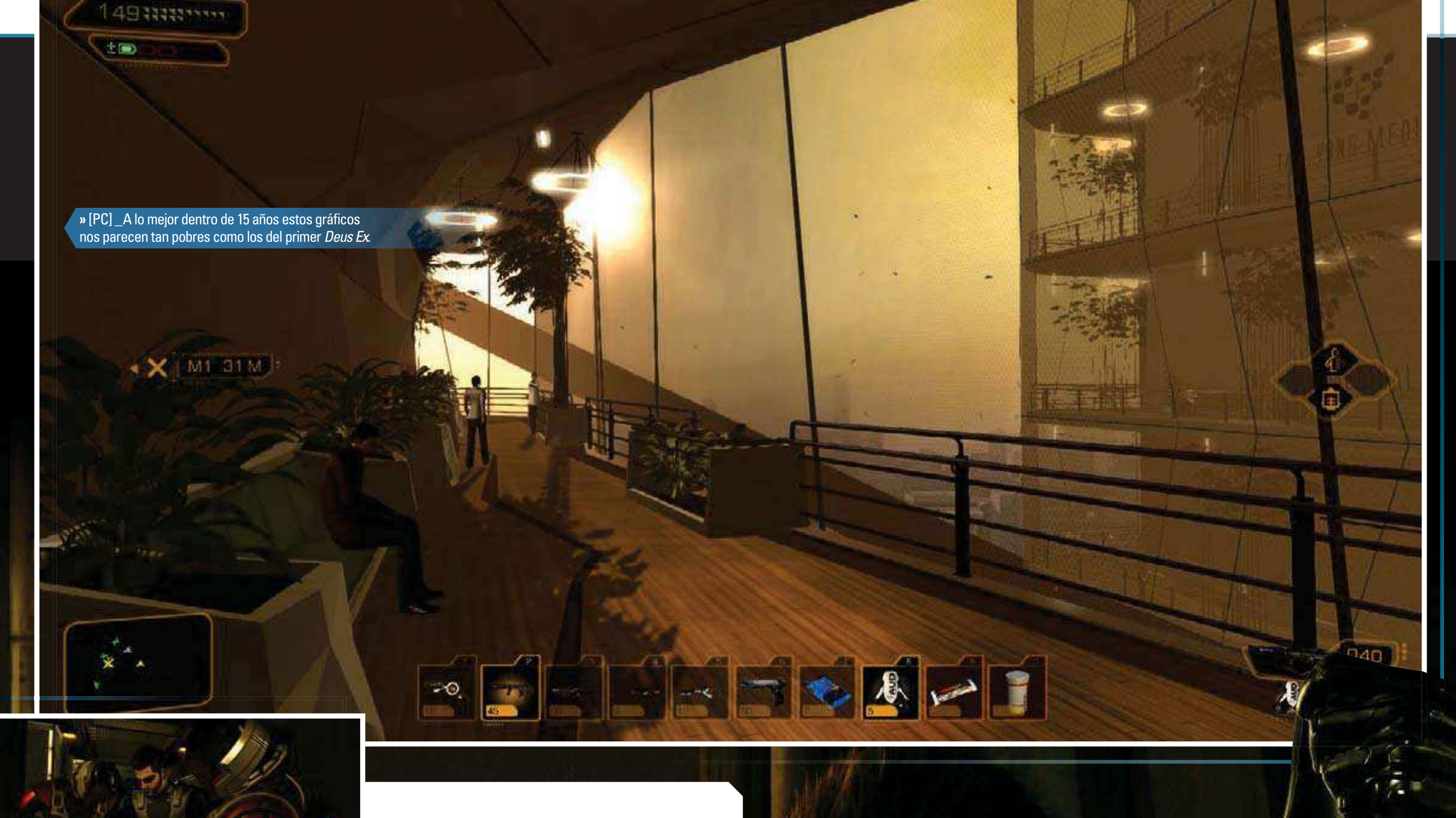



■ *Final Fantasy VII* funcionaba bajo un principio muy japonés: tú suelta cosas en una batidora pop y coge lo que salga: Barret era mitad M.A. Baraccus mitad personaje manga con un brazo-cañón.

CÍBORG



■ *Bioforge* se veía guay en 1995, ¿eh? Ahora mismo es casi infumable, pero sigue teniendo un atractivo mórbido revisar a su torturado protagonista cíborg. No es guapo, no es sexy, sufre mucho: es el emo metálico.


» [PC] _A lo mejor dentro de 15 años estos gráficos nos parecen tan pobres como los del primer *Deus Ex*.

» [PC] _Los derribos de Jensen parecían fuera de lugar, hasta que te das cuenta de la sensación de poder que dan.

cronológicamente seguiría siendo una secuela protagonizada por el padre de JC Denton. Pero *DE3* tampoco llegaría más lejos. Un poco de arte conceptual y algunos planes, porque Eidos cerró Ion Storm en 2005. El único proyecto que se salvaría de la quema era un juego de Crystal Dynamics: *Deus Ex: Clan Wars*. Al que conocemos por otro nombre: el del pegatiros *Project Snowblind*.

Deus Ex estaba muerto. Su estudio había desaparecido, sus creadores se habían marchado, su reputación había quedado tocada por el tropiezo de *Invisible War*. Pero los fans del original nunca perdieron la esperanza y siguieron insistiendo. Por suerte, Eidos, ahora de la mano de Square Enix, prestó atención, y seis años después dejó caer la bomba del regreso del mito cyberpunk.

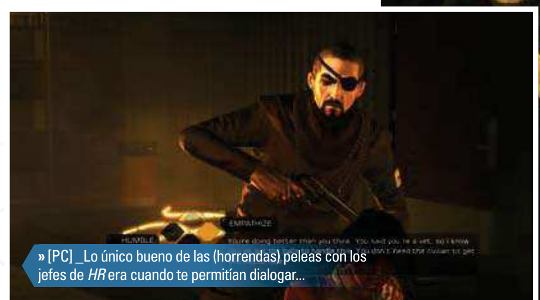
Deus Ex: Human Revolution tenía dos bazas a favor: nadie esperaba que algo así fuese a suceder y, desde luego, nadie tenía fe en que fuese un gran juego. Pero cuando por fin llegó a PC y consolas en 2011, descubrimos que nos habíamos equivocado: la precuela tenía identidad propia -sí, seguía habiendo conspiraciones, pero el tema de fondo era la posthumanidad- y un estilo propio que reivindicaba el esfuerzo de Eidos Montreal. Había amor e imaginación.

Su director, Jean Francois Dugas, sabía que estaban tocando una vaca sagrada con *Human Revolution*: "Fue un gran desafío en todos los aspectos", cuenta, "porque nunca habíamos hecho un juego así antes. *Deus Ex* era un clásico intocable. Y, a la vez, estábamos montando un estudio desde cero, así que fue toda una aventura. Pero una que recordaré siempre".

Entre el anuncio y la salida del juego, los fans se volvieron locos: cada trocito de información nos hacía creer que era posible que fuese digno del nombre *Deus Ex*. E, incluso con todo el tiempo de desarrollo, el propio Dugas reconoce que no pudieron meter todo lo que habían pensado, que se quedaron en un 85-90% de la intención original. "Sólo quitamos cosas pequeñas que habrían molado bastante -como cajeros automáticos funcionales- pero no sacamos nada de verdad importante". Y el tiempo se aprovechó mucho mejor que en *Invisible War*. "El plazo que nos dieron para hacer el juego fue el que necesitábamos para hacer el mejor juego posible", enfatiza Dugas. "Así que nos centramos en emplear ese tiempo para crear algo que marcase la diferencia".

Aunque a los fans les preocupaba algo de *Human Revolution*: la falta de nombres de la escuela Ion Storm. Dugas confirma que pudo hablar con Spector antes de la salida del título. "Parecía que le gustaba por dónde íbamos", señala, "pero nunca tuvimos

> Fue un desafío en todos los aspectos. Nunca habíamos hecho algo así. Deus EX era un clásico.
>
> Jean Francois Dugas

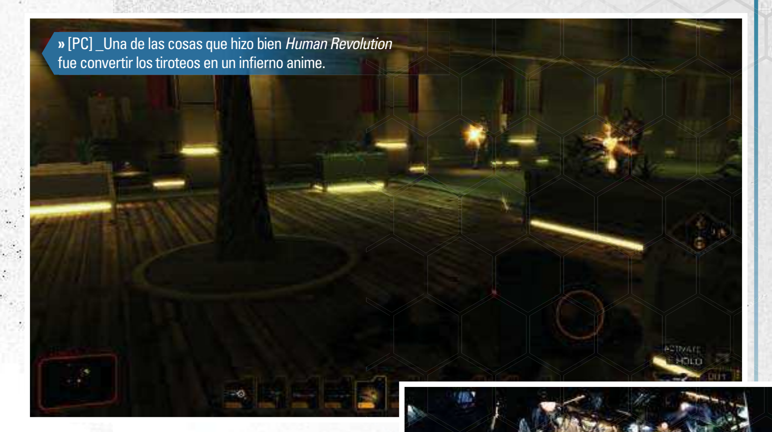

» [PC] _Lo único bueno de las (horrendas) peleas con los jefes de *HR* era cuando te permitían dialogar...


» [PC] _...Algo que no podías hacer con todos. O'Malley sólo entiende la violencia.

la oportunidad de volver a hablar con él tras la salida del juego para recabar su opinión sobre *HR*".

Al preguntar si el fiasco de *IW* tuvo algún impacto en el desarrollo de *Human Revolution*, Dugas nos responde que no. "Cuando trabajas en un juego sólo quieres hacerlo lo mejor posible", dice. "Así que al final la presión no venía sólo porque fuese *Deus Ex*, sino porque es lo que hacemos para vivir. Nuestra profesión nos apasiona".

Pese a las dudas y preocupaciones (y pese a detalles del juego final que el propio estudio reconoce como erróneos, como las peleas con los jefes finales), *Human Revolution* fue todo un éxito y Eidos Montral se hizo un nombre propio reflotando una serie que había caído en el olvido. Pero la sensación al sacarlo a la calle no fue tan alegre para Dugas. "Me sentí como si lo hubiese dejado con mi novia", se ríe. "Me sentí vacío. Perdido. No es una sensación grata, seamos honestos. Pero estábamos contentos con el producto final".


» [PC] _Una de las cosas que hizo bien *Human Revolution* fue convertir los tiroteos en un infierno anime.

Tras el éxito comercial y de crítica de *Human Revolution*, Square Enix sacó una versión para tabletas llamada *Deus Ex: The Fall*. Una entrega portátil que cogía la fórmula establecida por *DE:HR* y la trasladaba con éxito a las necesidades del iPad. Aunque no innovó nada ni tuvo el impacto del resto de la serie, fue una bienvenida dosis de más ciberviaje por el universo *Deus Ex* (y también puede jugarse en PC a día de hoy).

Square Enix dejó claro desde entonces que *Human Revolution* y *The Fall* no se quedarían solos, que habría una serie de juegos ambientados en el *Deus Ex: Universe*, el sello que recogería los grandes títulos, aparte de entregas móviles, cómics, novelas y demás transmedia.

Ahora que la mayor parte del equipo de *Human Revolution* está inmerso en el desarrollo de *Mankind Divided*, a nosotros nos corresponde preguntarle a los creadores originales si volverían a trabajar en la franquicia alguna vez. Spector suelta algo, "Bueno, ¡todavía me quedaban un par de historias por contar antes de que saliese *Human Revolution*! Sí, me encantaría volver al universo de *Deus Ex*.

"Pero ese nuevo juego tendría que ser muy diferente. Me refiero a que las teorías de la conspiración estaban en boga a principios de siglo. Y no estoy seguro de que sigan siendo tan influyentes en la cultura occidental como lo eran entonces. Tendríamos que buscar otra cosa en el mundo real, algo que suena divertido. Así que sí. volvería a revisitar el mundo de JC Denton. Seguro".



Smith, por su parte, anhela volver a trabajar una vez más con Spector, a quien admira y con quien disfrutó trabajando en su momento. Pero admite que se lo está pasando en grande con Arkane. "Trabajé unos nueve años con Spector entre unas cosas y otras, y fue una etapa de cambio y crecimiento para mí. La serie *Deus Ex* (o algo que se le pareciese) tiene muchas posibilidades, pero todo depende de qué quieras enfatizar. Algunos diseñadores querrían ir por la parte narrativa, con personajes que rivalicen con distintos planes, mientras que otros querrían usar el punto de crisis tecnológica, el conflicto cultural y poblacional como trasfondo.

Hay tanto dónde escoger: desde viejos esquemas de moral en los juegos de rol a teorías de la conspiración, y parte del desafío sería decidir dónde pones el foco. Pero, dicho esto, llevo más de siete años trabajando en Arkane y me encantan los juegos que hacemos en nuestro estudio".

Un gran juego moderno, una oportunidad perdida, y una obra maestra que marcó la entrada de los juegos en el siglo XXI. Y herederos como *Dishonored*, ese juego de Arkane que por fin cumplió aquella visión de Spector de ser libres en *Thief*, y que le pone las cosas más difíciles a *Mankind Divided*. *Deus Ex* vive un momento interesantísimo, y es hora de volver a jugar al original mientras aplaudimos que su influencia al fin tenga peso en los juegos modernos. *

MODIFÍCALO

_El primer Deus Ex es una joya ennegrecida por la tecnología. Sin embargo, los modders han conseguido devolverle el brillo necesario para jugarlo hoy.

PASO UNO

■ Compra *Deus Ex*, que suele valer lo que un pincho de tortilla. Parchéalo. Y descarga algo llamado *HDTP*. Es un pack que reemplaza casi todas las texturas, modelos y animaciones y retoca los aspectos del juego que más han sufrido el paso del tiempo.



PASO DOS

■ Ahora descárgate el mod *New Vision*, que hace por los escenarios lo que *HDTP* hizo por los personajes: convertirlos en algo con texturas y definición más acorde a nuestros tiempos y monitores. Y la ambientación es Muy Importante en *Deus Ex*.

PASO TRES

■ Ahora le toca a *Shifter*, un mod que le mete llave inglesa a varios de los problemas "invisibles" de *Deus Ex*. El mod elimina objetos inútiles, restaura el contenido oculto, se carga los bugs que aún quedaban y soluciona otros mil problemas. También añade multijugador, pero quién lo quiere.

PASO CUATRO

■ Paso aburrido:descarga *Deus Exe* y el renderer del motor *Unreal* para Direct3D10. El primero añade opciones de configuración a nuestro gusto al lanzar el juego. Y el renderer te permite ejecutar todo esto en DirectX10.



PASO CINCO

■ Todavía necesitarás retocar un par de cosas para que todos los mods funcionen y encajen como una orquesta. Este hilo de Reddit -en inglés- explica en pasos muy sencillos el orden en el que hay que tocar las cosas. Merece la pena. http://bit.ly/1arFKRt.



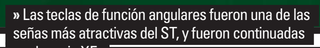
ATARI ST

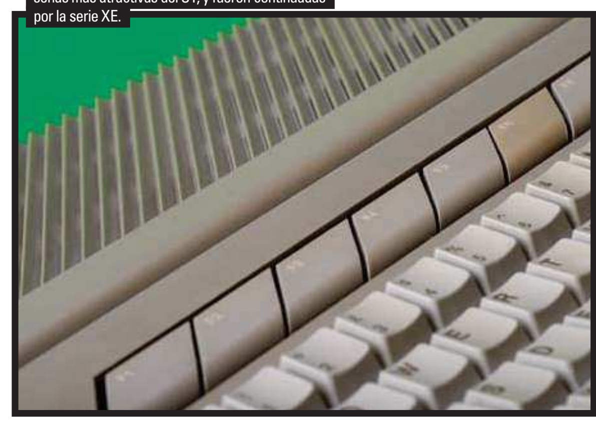
30 AÑOS DE LEGADO

La historia del Atari ST se ha contado más de una vez en estas sagradas páginas. Pero con el 30 aniversario de la máquina, nuestra atención se centra en su legado. ¿Qué es lo que hizo tan grande al ST y por qué debería ser recordado?

OK







» Las teclas de función angulares fueron una de las señas más atractivas del ST, y fueron continuadas por la serie XE.



» Las primeras máquinas tenían una unidad de simple cara, mientras que modelos posteriores ofrecían doble cara si era necesario.

> "Para muchos, el Amiga mandó a freír espárragos al ST. Pero para juegos como Populous y su secuela era totalmente capaz de seguir el ritmo"
>
> Glenn Corpes

La Máquina de Jugar

Quizá la mejor forma de empezar este artículo es considerar al Atari ST como máquina de juegos. Aunque no sea el más grande o importante legado de la máquina, es lo que la mayoría de la gente recuerda de él, y además esta revista se llama **Retro Gamer**.

Lo creas o no, el ST nunca fue diseñado para jugar. La visión de la máquina que tenía Jack Tramiel era la de un ordenador multiuso para aplicaciones serias como los procesadores de texto y la autoedición. El ST estaba destinado a competir con los Apple Macintosh, lo que llevó a la máquina ser apodada como 'Jackintosh' por la prensa informática del momento. Pero como todos sabemos, lo que tú quieres de una máquina no es en lo que se acaba convirtiendo. Que se lo digan a Clive Sinclair. No había duda de que el ST era capaz de recrear grandes juegos, por no hablar de que estaba mejor equipado que los PC y Mac de la época.

Gran parte del apoyo inicial partió de la misma Atari que aprovechó su legado para ofrecer grandes conversiones de clásicos de la talla de *Star Raiders*, *Missile Command*, *Asteroids*, *Millipede* y *Battlezone*. Pero fue el lanzamiento de *Dungeon Master* en 1986 lo que realmente hizo que los jugadores se fijaran por fin en el Atari ST. En muy poco tiempo las principales compañías estaban apoyando al ordenador y rápidamente pasó a ser la plataforma principal de desarrollo para la gran mayoría de los editores de videojuegos. De hecho, hasta finales de los 80 el Amiga siempre permaneció en un segundo plano. Glenn Corpes formaba parte del equipo de Peter Molyneux en Bullfrog y era responsable de todo el desarrollo en Atari ST; recuerda a la perfección ese momento. "El primer juego que hice para Bullfrog fue un port de *Druid 2: Enlightenment*, que era de Amiga, el segundo (*Fusion*) se inició como exclusivo de Amiga también. En esa etapa estaba trabajando como artista y aquellos dos juegos no me daban para vivir, y nadie me daba más cosas para hacer, así que traje mi Atari ST, para conseguir más práctica en programación. Comencé convirtiendo *Fusion* a ST pero me distraje creando un motor isométrico (inspirado en *Spindizzy*) que se convirtió en *Populous*. También fue adaptado para correr en Amiga." ▶

» [Atari ST] *Dungeon Master* de FTL fue el primer gran éxito de ST y convenció a muchos para comprar uno. Su legado permanece vigente hoy en día.





» El número que identifica al Atari ST indica la cantidad de memoria estándar y las letras pequeñas el tipo de máquina.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

	ATARI ST	ATARI STE	AMIGA 500
PROCESADOR	MOTOROLA 68000 @ 8 MHZ	MOTOROLA 68000 @ 8 MHZ + BLITTER	MOTOROLA 68000 @ 7.16 MHZ + BLITTER
PALETA	512 COLORES	4096 COLORES	4096 COLORES
COLORES	16 EN PANTALLA	16 EN PANTALLA	32 EN PANTALLA
RESOLUCIÓN	320X200 BAJA, 640X200 MEDIA 640X400 ALTA (MONOCROMO SIN FLICKER, EXCEPTO AMIGA)		
HARDWARE ESPECIAL	NO	SCROLLING	SCROLLING, HAM, COPPER
SONIDO	YAMAHA YM2149 3 CANALES MONO	YM2149 + DMA 2 CANALES PCM ESTÉREO	PAULA: 4 CANALES ESTÉREO
MEMORIA	512K ESTÁNDAR, AMPLIABLE A 4MB	512K ESTÁNDAR, AMPLIABLE A 14MB	512K ESTÁNDAR, AMPLIABLE A 2MB
PUERTOS	RGB/MONITOR, RF, RS232, MIDI IN/OUT IMPRESORA, UNIDAD DE DISCO, CARTUCHO, 2 JOYSTICKS/ RATÓN, DMA (DISCO DURO)	LO MISMO QUE ST MÁS: 2 PUERTOS ANALÓGICOS DE JOYSTICK, AMPLIACIÓN DE RAM (INTERNA)	RGB/ MONITOR, ESTÉREO, RS232, RCA, IMPRESORA, UNIDAD DE DISCO, 2 JOYSTICKS/ RATÓN, BUS DE EXPANSIÓN

▶ Pero, ¿qué piensa Glenn del ST como máquina para jugar? Teniendo en cuenta sobre todo las limitaciones respecto a Amiga. "Todo depende del juego. Para muchos, el Amiga mandó a freír espárragos al ST. Pero para juegos como *Populous* y su secuela, que dibujaba un montón de bloques limitados a 16 píxeles, era totalmente capaz de seguir el ritmo. En juegos en 3D como *Powermonger* la versión ST era más rápida gracias a la mayor velocidad de la CPU y la forma en que la memoria de pantalla era organizada." Teníamos que aprovechar para preguntar a Glenn si su brillante motor gráfico evolucionó en algo más que nunca pudimos ver. "Algo así" dice. "Solo trabajé en ST un par de años y en ese tiempo programé *Fusion*, *Populous* y *Powermonger*, así que no tuve mucho tiempo libre. Aun así sucedieron cosas, dediqué un tiempo a un motor isométrico con porciones de terreno más pequeñas que en *Populous* y con más variación de pendiente, con la intención de aplicarlo a *Populous 2*, pero como ese juego se inició en Amiga y el motor se basaba parcialmente en "trucar"instrucciones MOVEP, al final desistí. También experimenté con un motor isométrico que actualizaba parcialmente la pantalla (solo redibujaba las partes que cambiaban), al contrario que el de *Populous*, que generaba toda la escena en cada frame, pero nunca llegó muy lejos, aunque el algoritmo que utilicé se convirtió en la base de *Syndicate* que, curiosamente, ¡nunca apareció en Atari ST!"

Una pregunta final para Glenn, ¿Por qué crees que el ST debe ser recordado? "Fue una máquina muy divertida para programar, simple y básica, sin blitter ni copper o sprites por hardware. Esto significaba que los programadores podían centrarse en programar. Hubo un momento en el que las demos de Amiga eran ejercicios grotescos a la hora de utilizar el copper y conseguir los sprites más grandes, mientras que las demos de ST se basaban en las 3D y daban juego como menús. Las dos máquinas inspiraban tipos de creatividad diferente."

La Máquina de Música

No creemos que haya mucha duda de que el mayor legado del ST está en el aspecto musical. La genial inclusión de los puertos MIDI y el bajo precio de la máquina supuso una revolución en la escena musical del Reino Unido. Artistas como Fatboy Slim, Jean Michel Jarre, 808 State, Utah Saints, e incluso Madonna, utilizaban Atari ST para secuenciar su música. El ST hacía acto de aparición constante en *Top Of The Pops* a finales de los 80 y principios de los 90. De hecho el ganador del Grammy *Syro* de Aphex Twin (su primer album en doce años), ha utilizado el Atari ST para producir varias composiciones, ¡no está nada mal para un ordenador de hace 30 años!

Hemos perseguido a Malte Pfaff-Brill, un músico experto en utilizar ST para saber cómo el ST le metió en el mundo de la música "Bueno, un par de amigos tenían tenían un estudio



» El Cubase de Steinberg era con diferencia uno de los paquetes para hacer música más completos del mercado y todavía continúa su legado en los modernos PC.



» Los puertos MIDI que incluía el ST lo convirtieron en la máquina elegida por los músicos de todo el mundo.



» El ST fue hogar de uno de los primeros paquetes de digitalización caseros. ¡Aquí podemos ver la cara de Jack Tramiel en el ordenador que había creado!



» El popular grupo inglés de música electrónica 808 State era bien conocido por utilizar Atari ST, aquí se puede ver uno configurado en su estudio alrededor de 1995.

"Los puertos MIDI integrados fueron una bendición para la gente creativa. Nos dio a los músicos una herramienta fiable que funcionaba a la perfección incluso en directo" Malte Pfaff-Brill

de grabación en el norte de Alemania. grabábamos a artistas independientes, y casi todo lo hacíamos a través de MIDI. Básicamente, compramos una mesa de mezclas bastante cara (Yamaha 02R), un par de ADAT, y un buen micrófono (Neumann U87), y comenzamos a grabar nuestra propia música, y más adelante la de otros artistas, ya que los otros dos componentes eran muy buenos a la hora de mezclar. Yo trabajaba como compositor y tester, pero ayudaba a producir a otros artistas también." ¿Qué es lo que hacía al Atari ST tan bueno a la hora de hacer música? "¡Porque llegó justo a tiempo!" dice Malte para resumir, antes de añadir, "Era mucho mejor que las alternativas disponibles aquellos días. Los puertos MIDI que poseía el ST de serie facilitaron la tarea a los programadores para ofrecer Software que controlara todo tu equipo con facilidad. Personalmente me encantó Cubase para el ST. Había que buscar mucho para encontrar algo que funcionara tan bien en equipos mucho más caros, no había necesidad de conseguir hardware adicional, simplemente había que conectarlo."

Uno de los artistas a los que Malte ayudó a producir fue JAW, que contaba con grandes éxitos musicales en Alemania y Europa como el gran single *Survive*. Le pedimos a Malte que nos dijera cómo había cambiado el ST la industria de la música, "Los puertos MIDI integrados fueron una bendición para la gente creativa. Nos dio a los músicos una herramienta fiable que funcionaba a la perfección incluso en directo. Como dijo Atari, era realmente 'el poder sin el precio.'" Entonces, ¿Por qué piensa Malte que debe ser recordado el ST? "Desde un punto de vista personal fue la máquina que me permitió hacer música. Además sentó las bases de mi trabajo actual. Si yo no hubiera tenido aquella máquina, quien sabe si hubiera acabado desarrollando software. Desde un punto de vista histórico fue una máquina que superó a muchos sistemas que eran mucho más caros. Era un gran híbrido entre un sistema de entretenimiento y una herramienta profesional." Si quieres escuchar algunos trabajos recientes de Malte métete en SoundCloud, y busca 'Pfaff-Brill'.

La Máquina de Negocios

Cuando Jack Tramiel tuvo su primera visión del Atari ST, se imaginó una poderosa máquina de negocios capaz de batir en duelo a IBM PC y Apple Macintosh. Esta es una de las principales razones por las que el ST posee un modo de alta resolución sin parpadeos (algo que Amiga no posee) y la posibilidad de incorporar un monitor de alta resolución desde el inicio. Y cuando nos fijamos en ese modo, nos damos cuenta de que Jack tuvo razón en su ambicioso punto de vista: el ST tiene una gran cantidad de aplicaciones de alta calidad y cuando realizábamos el artículo nos dimos cuenta de que muchas personas utilizaron el Atari ST para aplicaciones "serias".

William Isbister, cuya familia era propietaria de una imprenta; la empresa producía tickets, pósters y folletos, sobre todo para la industria musical. "Si hubieras venido a nuestras oficinas habrías encontrado tres Mega ST y un 1040 STE," recuerda William con cariño. "Los ST hacían todo, utilizábamos Calamus para DTP, 1st Word plus para escribir cartas y bases de datos para controlar el negocio. El ST era tan simple y sencillo de utilizar que lo encendías y ya estaba todo hecho. ¡Incluso me daba tiempo a probar videojuegos!" ▶

COMPAÑÍAS QUE EXPRIMIERON EL ST

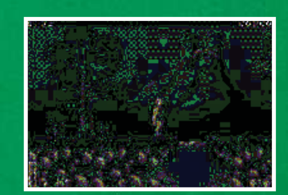
Consigue sus juegos y estarás en buenas manos



LORICIEL

■ El gran éxito del ST en Francia garantizó el apoyo de las compañías francesas y muchos juegos exclusivos de ST. Loriciel fue de las mejores, subiendo el listón de calidad constantemente con juegos de la talla de *Bob Winner, Thunder Burner* o *Jim Power.*





THALION

■ Alemania fue otro mercado de éxito para el ST y fue Thalion la que lideró el camino, produciendo auténticas maravillas para el Atari ST. Entre sus maravillas destacan *No Second Prize, Wings Of Death* y *Trex Warrior.*



BITMAP BROTHERS

■ Aunque se trata de un desarrollador más que de un editor, los brillantes hermanos deben ser mencionados. Con el ST como plataforma de partida, crearon obras maestras como *Xenon, Speedball* y *Cadaver,* que tenían poco que envidiar a las versiones de Amiga.





LOGOTRON

■ Esta compañía, que todavía existe y se dedica al software educativo, tuvo un breve flirteo con los videojuegos y con impresionantes resultados. *StarRay* demostró que el ST podía hacer scroll parallax y *Archipelagos* allanó el camino a los polígonos.





INFOGRAMES

■ Otra compañía francesa, Infogrames es la propietaria actual de Atari, por lo que su legado en ST está más que justificado. Publicaron más de 70 juegos para este ordenador incluyendo maravillas como *North & South, Mystical* o *Captain Blood.*





» Si había algo mal diseñado en el Atari ST fueron los ports del joystick y el ratón situados en la parte baja interna de la máquina.

10 JUEGOS DE ST QUE NO EXISTEN EN AMIGA



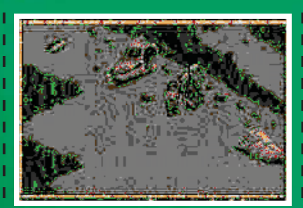
SUPER SPRINT

■ La conversión de Electric Dreams del popular y emblemático arcade de Atari *Super Sprint* es recordado a menudo como la mejor experiencia multijugador en la máquina. Se puede comprobar rápidamente que es una gran conversión que mantiene toda la acción en perspectiva cenital del original. Solo lo sentimos por el pobre diablo que jugaba con el teclado…



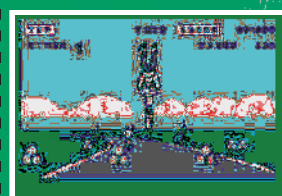
ROAD RUNNER

■ Muchos de los primeros ports de recreativa de US Gold nunca aparecieron en Amiga: lanzamientos como *Gauntlet*, *MetroCross*, *Solomon's Key*, y esta conversión del arcade de Atari. Controlas al protagonista, el rápido Correcaminos intentando escapar de las garras del Coyote, acompañado de todo el humor y colorido de la serie de dibujos.



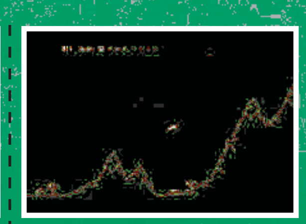
WHERE TIME STOOD STILL

■ La clásica aventura isométrica de Denton Designs es más popular por ser uno de los primeros juegos de Spectrum 128k, pero también por su versión ST. Curiosamente se optó por mantener los gráficos monocromo en 16 bits pero con un atractivo sombreado que daba al juego un look de película clásica en blanco y negro.



ENDURO RACER

■ La conversion de la excelente recreativa de Sega *Enduro Racer* es uno de los dos títulos que Activision jamás convirtió para Amiga (el otro es *Knightmare*). Es una gran conversión, con gigantescos sprites, un sólido framerate y un toque de buena música por parte de David Whittaker. Todavía se puede considerar como la mejor versión del clásico recreativo.



OIDS

■ Una de las más famosas exclusivas de ST está basada en el arcade de Atari *Gravitar*, y todavía está considerado como uno de los mejores juegos de ST, y con razón, en nuestra opinión. *Oids* triunfó sobre juegos similares como *Thrust* y también *Gravitar*. *Oids* se basa en la acción de los arcades en vez de una jugabilidad más estratégica de ritmo pausado, y de ahí su gran éxito.

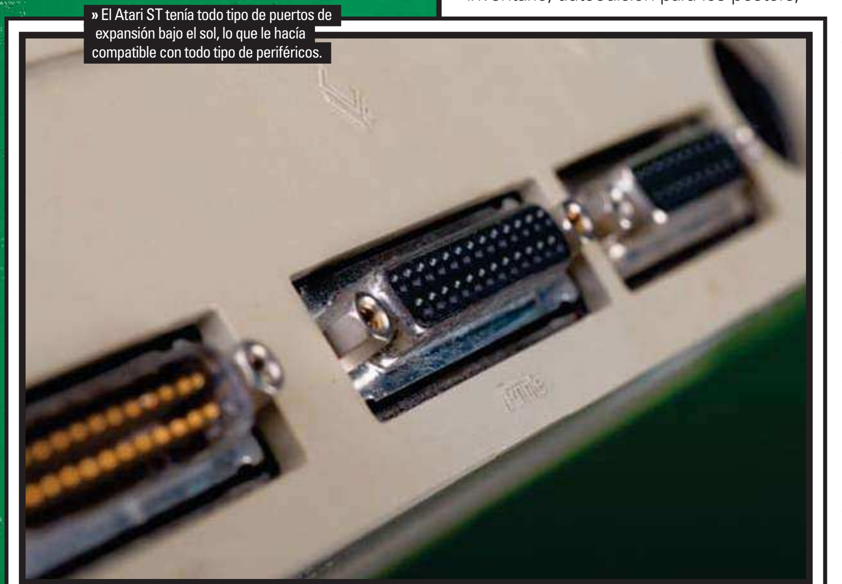


» Las Demo parties todavía perduran en Europa, allí los fans de ST se reúnen y tratan de poner sus ordenadores al límite durante un fin de semana.

"El Power Pack fue muy popular entre los editores, hubo una gran demanda por su parte para incluir sus títulos en el pack" Darryl Still

William no fue el único en utilizar el ST para los negocios. Nick Harlow regentaba una popular tienda de informática especializada en productos Atari que todavía existe hoy en día vía web, 16/32 Systems, "Utilizaba el ST para todo lo que pudieras imaginar," recuerda Nick. "Tenía software de base de datos para gestionar mi inventario, autoedición para los pósters, procesadores de texto para listas de precios e incluso programé mis propias aplicaciones con GFA BASIC. El ST era, y todavía es, un gran ordenador que hacía exactamente lo que tú querías."

También encontramos algunos usos curiosos para el ST, como Steve Mitchell que lo utilizó para correr su 'Juego por Correo' *Lore Lords Of Britain*. "Probablemente empecé a programar en ST en 1987 y fue un amor a primera vista" recuerda. "Me llevó alrededor de un año hacer el primer juego, mapearlo y ejecutarlo. En aquel momento conseguir que todo funcionara en un ordenador de 4MB y almacenar varias bases de datos en un disco duro de 60MB era alcanzar el límite. Empecé con un Atari ST de 512k, y después conseguí un disco duro porque mis archivos eran demasiado grandes para un diskette. Recuerdo que tuve que soldar a mano una ampliación de RAM en la placa base del ST. Poco tiempo después me pasé a un Mega ST-4 que tenía la máxima cantidad de RAM que un ST podía albergar en la época. El Mega ST era realmente bonito, sobre todo acompañado de monitores monocromos, que eran mucho más cómodos para la vista que los monitores de fósforo verde de PC. Mirando hacia atrás, realmente estuve al límite de lo que se podía hacer en programación en aquel momento."



» El Atari ST tenía todo tipo de puertos de expansión bajo el sol, lo que le hacía compatible con todo tipo de periféricos.

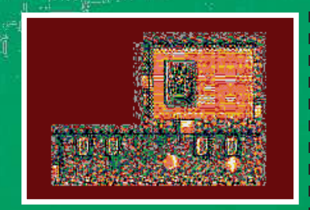


» El mayor problema de los ratones con bola era que almacenaban una gran cantidad de suciedad, por suerte era bastante fácil limpiarlos.

La Máquina de las Demos

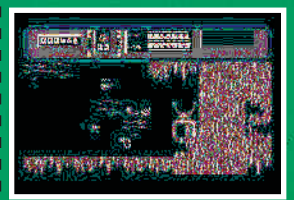
Una de las razones principales por las que el ST sigue muy vivo hoy y tiene una audiencia entusiasta es por las demos. Para aquellos que no sepan realmente lo que es o lo que significaba entonces haremos un poco de historia. De vuelta a los tiempos en los que se discutía cuál era mejor, Amiga o ST, había grupos de gente por todo el mundo tratando de demostrarlo. Y lo hicieron creando demos: programas que ofrecían efectos audiovisuales inimaginables en un ordenador de 16 bits. A la facción ST le gustaba demostrar las capacidades de su máquina convirtiendo demos de Amiga, que se aprovechaban de sus potentes custom chips, y llevándolas al más humilde hardware de ST. Todo esto llevó a las famosas guerras de demos donde grupos legendarios como The Care Bears, The Replicants, The Blade Runners y The Lost Boys fueron adorados por sus fans. Muchos de estos hábiles "coders" de demos acabaron produciendo juegos para ST

Debido a que Atari ST alcanzó una considerable ventaja sobre Amiga en ventas, también consiguió más apoyo, lo que significó que muchos de estos títulos iniciales no fueran convertidos para Amiga. Aquí tenéis diez de los mejores...



RANARAMA

■ Hewson fueron de los primeros en apostar por ST y crearon varios juegos que no apaprecieron en Amiga. El más famoso de ellos fue el excelente clon de Gauntlet creado por Steve Turner y protagonizado por un hombre convertido en rana llamado Mervyn, que se abría camino a través de una serie de mazmorras para recuperar su estado normal y vengar a su maestro.



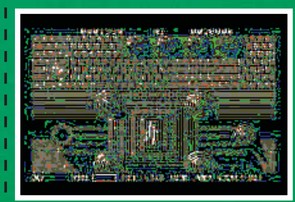
STAR QUAKE

■ El brillante *Star Quake* de Stephen Crow fue lanzado originalmente para una amplia gama de ordenadores de 8 bits. El juego fue resucitado tres años despues en 1988 para el Atari ST y es la mejor versión de todas. En esta aventura arcade de plataformas juegas como BLOB, una criatura robótica que debe prevenir que el planeta haga explosión. Sin presiones.



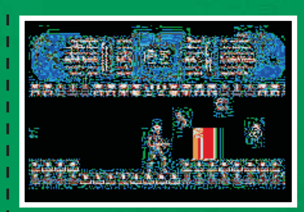
CHAMPIONSHIP WRESTLING

■ Los juegos deportivos de Epyx fueron una referencia de calidad durante el segundo lustro de los 80. Aunque *Pitstop* y *World Championship Karate* (otra exclusiva para ST) eran más conocidos, *Championship Wrestling* fue uno de los mejores. La perspectiva isométrica funcionaba a la perfección a la hora de machacar oponentes.



SLAP FIGHT

■ También conocido como Alcon, es una conversión del clásico shoot'em-up de Toaplan/Taito de 1986 del mismo nombre. Es uno de los pocos juegos de Ocean exclusivos para ST (en esta ocasión bajo el sello Imagine). Se trata de un título tremendamente respetado por los aficionados del género y un arcade referencial que influyó en otros shoot'em-ups posteriores.



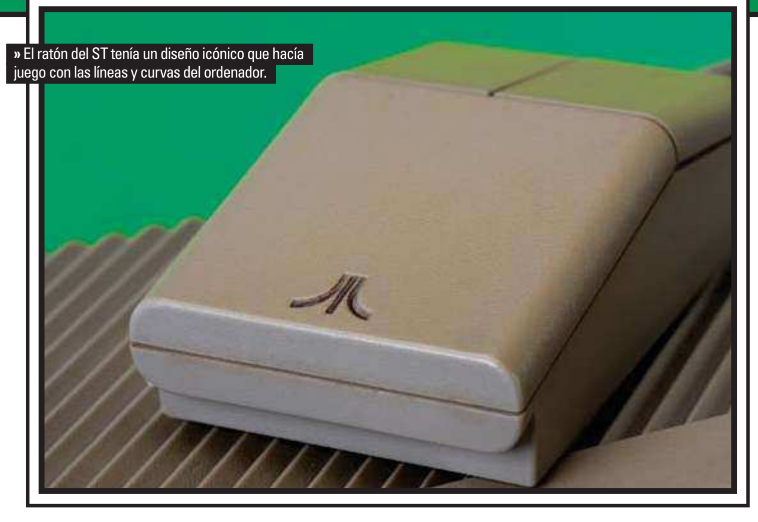
TRANTOR: THE LAST STORM TROOPER

■ *Trantor* es menudo confundido con una conversión de recreativa, pero en realidad era un juego original concebido por Nick Bruty y David Perry de Probe Software. La jugabilidad mezcla disparos y exploración con sprites realmente gigantes y un extraño colorido en ST. También es recordado por su terrible dificultad.

y Amiga en compañías como Thalion, Eclipse o Caspian Software.

Volviendo rápidamente a nuestros días, el mundo de las demos sigue muy vivo. Las Party Demos siguen existiendo en Europa en eventos como Outline, Sillyventure y Sundown, acaparando gran popularidad. Uno de los grandes héroes modernos de las demos en ST es Carsten 'Lsl Checkpoint' Koeckritz, que es la referencia para el resto de demos, siendo capaz de producir efectos que otros usuarios de ST solo han podido ver en sueños. Aprovechamos para preguntarle cómo encontró el camino en el particular mundo de las demos. "Empecé a 'crackear' muy pronto cuando conseguí el ST y aprendí 68000 muy rápido, pero también me interesaron mucho las demos desde el principio. TCB, TEX, TLB, Delta Force, Level 16... eran los héroes de mi juventud y todavía lo son. En 1996, 505 y yo creamos Checkpoint, con nuestro primer lanzamiento en la party Interjam." Pero entonces, ¿qué es lo que hace el mundo de las demos de ST tan especial? "¡Porque somos cojonudos! Hablando seriamente, Vivimos para ello y el mundo de las demos ha evolucionado. Los años dorados fueron increíbles, pero creo que lo más alucinante comenzó poco después de 1999; la party Error In Line viene a mi cabeza. Lo más triste es que casi todos los grandes grupos desaparecieron en el 92/93. Si nos fijamos en los grupos de C64, muchos de ellos siguen juntos y en activo."

Y como palabras finales de Carsten, ¿Por qué crees que el ST debe ser recordado? "Como ya he dicho el Atari ST es cojonudo. Sabemos la manera de hacer grandes cosas en un sistema limitado, empezando con los precursores y acabando en nuestros días."



» El ratón del ST tenía un diseño icónico que hacía juego con las líneas y curvas del ordenador.

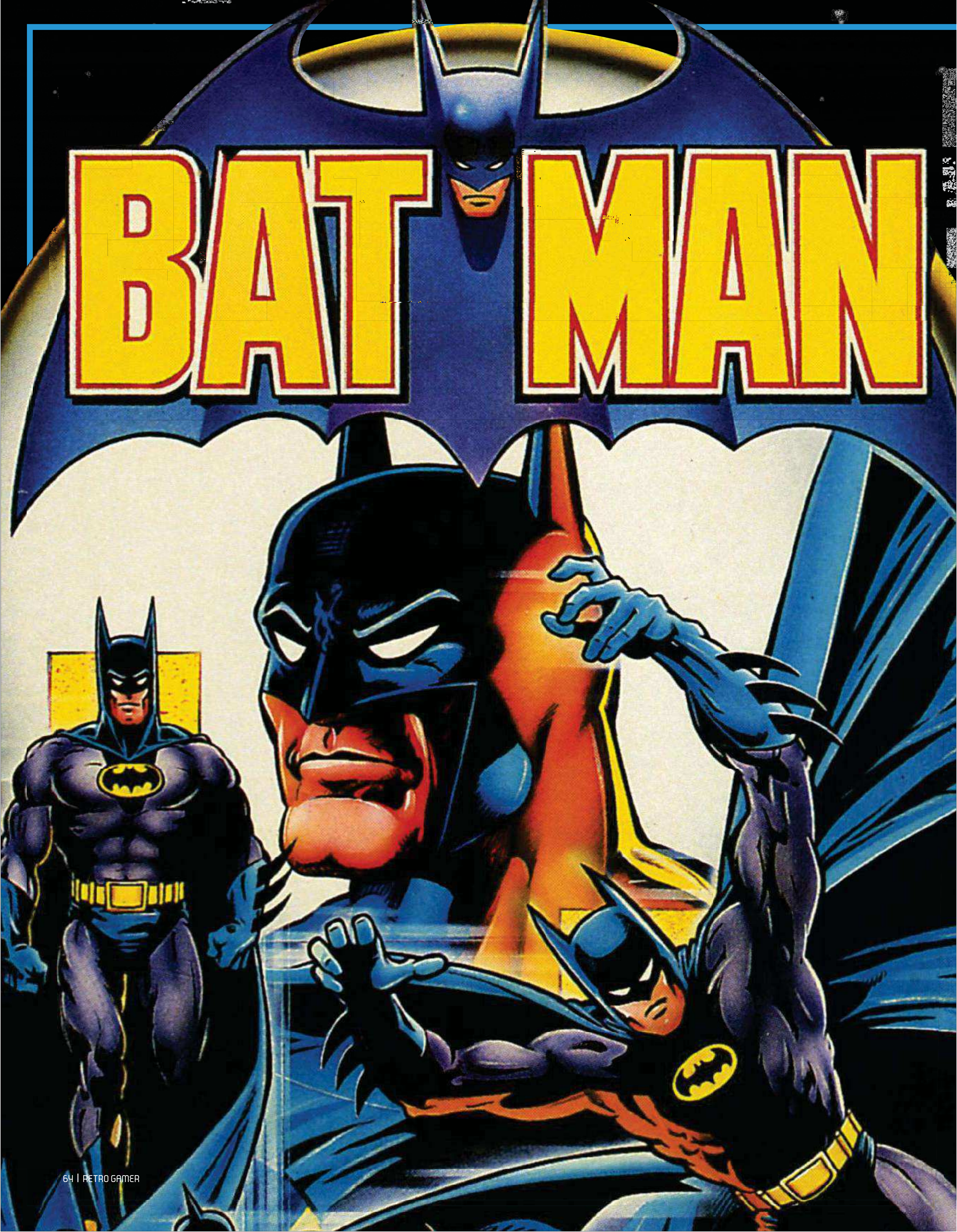
La Máquina de Atari

La historia nos cuenta que todas las apuestas realizadas en 1985 por Jack Tramiel, y una compañía con problemas de liquidez, resultaron positivas para Atari. El ST se convirtió en un éxito casi inmediato. Las primeras cifras de ventas fueron discretas y los medios de comunicación, tan críticos, fueron bastante positivos. Pero el verdadero éxito del ST proviene de Europa, de Reino Unido y Francia exactamente, donde se posicionó como máquina de juegos. El responsable de todo esto fue el jefe de producto europeo Darryl Still. Le pregúntamos porqué cree que el ST floreció en esas regiones. "Teníamos un enfoque territorial más localizado," comenta Darryl. "Teníamos la flexibilidad para que el Reino Unido hiciera algo diferente a Alemania, pero Estados Unidos tenía que adoptar una estrategia más global, para todo el país, y lucharon para conseguir el equilibrio adecuado." Darryl fue la cabeza pensante del legendario Power Pack de ST, que fue capaz de vender más ST que cualquier otra campaña. Era un pack con los 20 juegos más populares de ST y que venía de regalo con cada ordenador, ofeciendo una calidad/precio irrepetible. ¿Qué había detrás de esa idea? "El Power Pack fue muy popular entre las compañías", remarca Darryl, "y hubo una gran demanda por su parte para incluir sus títulos en el pack." Pero esta gran idea también tuvo sus sombras ya que los usuarios compraron menos juegos, habían conseguido 20 con la máquina y esto ya les hacía muy felices. Darryl recuerda esto: "fue en ese momento cuando las tiendas hablaron de caída de ventas de software y se echó la culpa al Power Pack, fue entonces cuando se produjo un cambio en las compañías, que decidieron apoyar más a Amiga."

Así que una de las razones del gran éxito de ST se convirtió también en su declive, y aprovechamos para preguntarle a Darryl qué es lo que el piensa que provocó que el Amiga pasara a convertirse en el ordenador de 16 bits del momento. "El apoyo de las compañías" resume. "Cuando los juegos de ST vendían más que los de Amiga, las compañías se conformaban con hacer los ports habituales, infravalorando las capacidades gráficas superiores del Amiga. Tan pronto como las ventas de ST disminuyeron por las causas antes mencionadas, desarrolladores y compañías invirtieron el proceso, haciendo de Amiga la plataforma principal y realizando ports inferiores para ST. Por eso el círculo de usuarios fue disminuyendo. Por supuesto, las bajas ventas en USA tampoco ayudaron, y al ser el país de origen de la empresa, casi toda la inversión estaba depositada allí."

Le damos a Darryl la oportunidad de contarnos por qué hay que recordar al ST: "Me gustaría creer que el ST es el responsable de la calidad que vemos hoy en día en PC y Mac. Algunas de las innovaciones que disfrutamos en nuestros ordenadores y portátiles vienen de esos días y esa máquina." *

Gracias a Darryl Still, Carsten Koeckritz, Malte Pfaff-Brill, Glenn Corpes, William Isbister, Steve Mitchell y Nick Harlow.


BATMAN

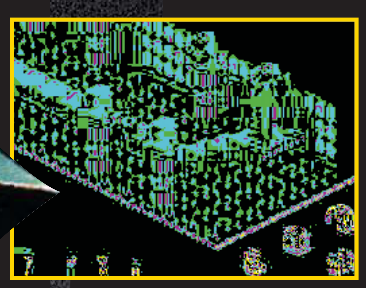
Cuando Jon Ritman entregó Match Day a Ocean Software le encargaron un juego que inspiraría su siguiente proyecto. Descubrimos cómo Knight Lore y las reposiciones de una serie de los sesenta inspiraron un Batman isométrico.

Se le podría perdonar a Jon Ritman por tomarse un descanso después de presentar su seminal *Match Day* al cofundador de Ocean David Ward. Pero apenas pasaron unas horas desde que Jon visitó a sus amigos de Crystal Computing y empezó a planificar su siguiente juego. "Viajé a Manchester para llevar la copia final de *Match Day*. [David Ward] me dijo que Ocean estaba distribuyendo el nuevo juego de Ultimate y que debería echarle un vistazo. Siempre que pasaba por Manchester solía visitar a la gente de Crystal, asi que después de que me dieran una copia de Knight Lore, me senté junto a un montón de tíos de Crystal y cargué el juego, para comprobar a qué se debía tanto revuelo. Me dejó completamente KO, y no fuí el único. Simplemente no tenía ni idea de que cómo habían logrado aquellos gráficos. Lo dije bien alto, y Simon Brattel me comentó que conocía la manera, pero que se negaba a decírmelo, el muy bastardo. Ese juego era todo lo que siempre había querido hacer. Un 'cartoon de Disney jugable,' solía llamarlo en aquella época."

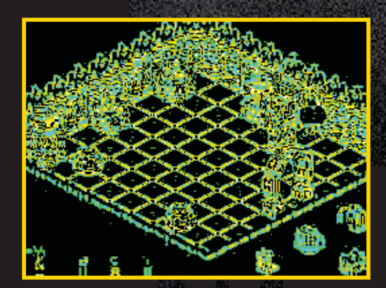
Para Jon era obvio que Knight Lore no solo era el fruto de una programación inteligente, sino también de un impresionante trabajo de grafismo con píxeles, lo que le condujo a la decisión de reclutar a un amigo con talento como dibujante. "Algunos amigos míos habían formado una banda y Bernie [Drummond] era su batería. Bernie dibujaba cosas todo el rato y era evidente que era mucho mejor que yo. No conocía a nadie que fuera la mitad de bueno que Bernie. El programa que Bernie utilizaba era antiguo, pero yo me encargué de aportarle mejoras constantemente. Era un programa bastante simple, que se manejaba con el joystick. Creo que lo llamaba 'Pablo's Paintbrush'. El programa dibujaba una función XOR que cada vez que pasaba sobre un píxel cambiaba de estado. Bernie lo controlaba hasta un punto que me resultaba incomprensible: veía en la pantalla un cursor durante dos horas y solo distinguía un batiburrillo de puntos. Estaba convencido de que de ahí no iba a salir nada, hasta que Bernie se quedó quieto y dijo 'Eso es un buen ojo.' Tenía razón: de alguna manera todo ese follón había producido un bonito ojo. Bernie fue borrando todo lo que no era el ojo con cuidado, y dibujó otro igual. En poco tiempo tenía un personaje completo que podíamos usar en el juego. Bernie lo bautizó 'Budweiser', no me preguntéis por qué."

"BATMAN 101"

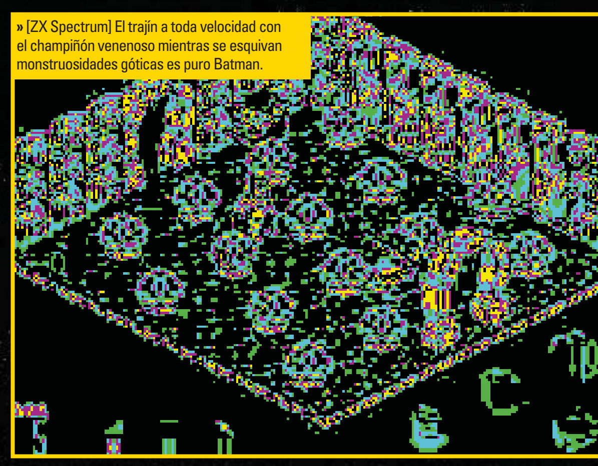
■ La Batcueva isométrica contiene siete partes de un Batvehículo desarmado. Encontrarlas y recomponerlo requiere localizar el equipo que permita a Barman saltar y llevar objetos, entre otras ventajas como invulnerabilidad, velocidad extra, saltar más alto y demás power-ups. Asegurar los objetos y superar pantallas queda a expensas de la habilidad y la resolución de puzles.



» [ZX Spectrum] Muchas estancias de la Batcueva no requieren más que superarlas sin morir.



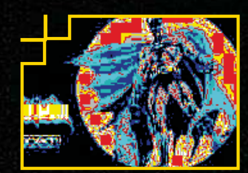
» [ZX Spectrum] El primer paso para conseguir una pieza del Batcraft implica a esta burbuja gigante.



» [ZX Spectrum] El trajín a toda velocidad con el champiñón venenoso mientras se esquivan monstruosidades góticas es puro Batman.

Cuando le preguntamos por su primer bitmap, Bernie Drummond habla de 'Pablo's Paintbrush' como el programa que le permitió saltar del lápiz al píxel. "Al principio era una actividad muy restrictiva (había que hacer una serie de cálculos en vez de simplemente hacer un trazo con el lápiz), pero pronto se me revelaron las ventajas del XOR y el copiar y pegar. La clave era el diseño artístico de Jon: me permitía ver un sprite a tamaño real en la misma pantalla en la que yo trabajaba con una ampliación, así que podía ir viendo lo que quitar o poner un píxel suponía para el gráfico final."

Tanto como por sus contribuciones artísticas, Ritman recuerda los hábitos de teleadicción de Drummond como esenciales para decidir la identidad del personaje protagonista del nuevo proyecto, que pronto encajó con el espíritu del 'niño grande' David Ward, cofundador de Ocean. "Tuve una conversación con Bernie en la que le dije que necesitábamos un personaje reconocible (una figura legendaria o alguien más actual) y puse como ejemplo a Batman, antes de aclarar que en realidad no era buen ejemplo porque llevaba mucho tiempo sin ser emitido por televisión. Bernie me dijo que me equivocaba, que la serie de los sesenta estaba siendo emitida por Channel 4 y que montones de críos estaban enganchados. Bernie dibujó una animación de Batman ▶



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** OCEAN SOFTWARE
» **DESARROLLADOR:** JON RITMAN Y BERNIE DRUMMOND
» **LANZAMIENTO:** 1986
» **PLATAFORMAS:** VARIAS
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS / PUZLES



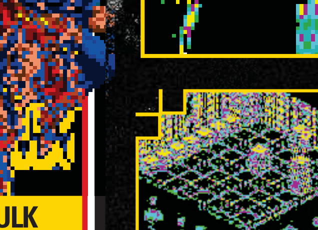
» [ZX Spectrum] Para salir de aquí tendrás que guiar a un dron por plataformas que se disuelven hasta llegar a una plataforma móvil

PIXELS HERÓICOS

Más juegos con capa, pijama y sprites memorables.

SUPERMAN

■ SISTEMA: Arcade ■ AÑO: 1988



Los villanos de esta recreativa de Taito son tan ridículos como los enemigos del *Batman* de Ritman, pero la estética de comic de DC está muy conseguida. Lo mejor: vaporizar naves con la visión calorífica en fases estilo matamarcianos.

THE INCREDIBLE HULK

■ SISTEMA: Varios ■ AÑO: 1994

Lanzado bastante antes que las películas de *Hulk*, este juego de plataformas de Probe proporciona un fan-service de primera con jefes que tienen el aspecto y se comportan como los de sus contrapartidas dibujadas. La naturaleza destructiva de Hulk también se refleja en ataques especiales.



WOLVERINE: ADAMANTIUM RAGE

■ SISTEMAS: Mega Drive, SNES

■ AÑO: 1994



Las encarnaciones para Mega Drive y SNES de *Adamantium Rage* tienen problemillas jugables, pero visualmente son impecables. El de Mega Drive tiene un combate poco preciso y el de SNES presenta un Lobezno con poderes muy reducidos.

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

■ SISTEMA: Game Boy Advance

■ AÑO:2002

El primer juego de Spider-Man para GBA es impresionante, con animaciones y movimientos que reflejan perfectamente la agilidad del arácnido en los comics. También son notables los complejos encuentros con jefes finales.



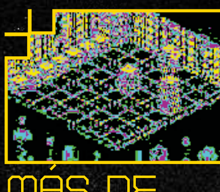
THE INVINCIBLE IRON MAN

■ SISTEMA: Game Boy Advance

■ AÑO:2002



Aunque se hace corto en términos de tiempo de juego, The *Invincible Iron Man* tiene un acabado gráfico absolutamente apoteósico. Las armas de la coraza están muy bien reflejadas y la mecánica de plataformas es perfecta para el héroe.

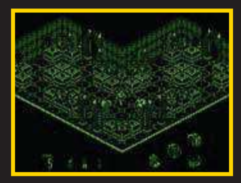


MÁS DE RITMAN

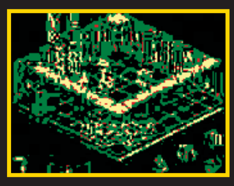
HEAD OVER HEELS (EN PANTALLA)
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1987

MATCH DAY II
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1987

MONSTER MAX
PLATAFORMA: GAME BOY
AÑO: 1994



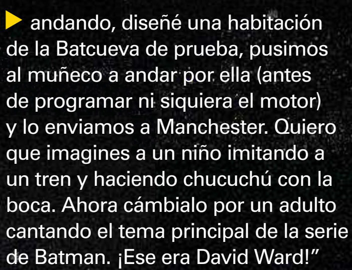
» [Amstrad PCW] Jon Ritman reprodujo fielmente la estética monocromática de *Batman* en el PCW con la ayuda de Amstrad.



» [Amstrad CPC] Esta paleta gráfica de CPC fue apodada 'helado de vainilla y menta' durante el desarrollo del juego.



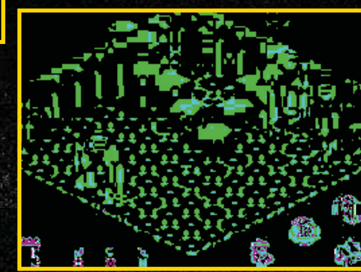
»



andando, diseñé una habitación de la Batcueva de prueba, pusimos al muñeco a andar por ella (antes de programar ni siquiera el motor) y lo enviamos a Manchester. Quiero que imagines a un niño imitando a un tren y haciendo chucuchú con la boca. Ahora cámbialo por un adulto cantando el tema principal de la serie de Batman. ¡Ese era David Ward!"

El otro cofundador de Ocean, Jon Woods, recuerda haber tenido que negociar el contrato que le permitió usar la imagen de Batman: "Teníamos relaciones con DC Comics a través de las oficinas de Universal en Londres. No querían licenciar al personaje porque iba a salir la película de Batman y no querían interferencias. Al final acabamos teniendo ambas."

Con artista y licencia en su sitio, Jon Ritman empezó a trabajar en diseño y programación en sesiones de once horas diarias tras las que Ritman prefería pasar tiempo con su novia antes que dormir. "Un día típico consistía en levantarse a las doce y trabajar toda la tarde hasta que mi novia volvía de trabajar, pasar parte de la noche con ella hasta que se iba a dormir a eso de las once y entonces volvía a trabajar hasta cuando fuera, normalmente las cuatro o cinco de la mañana. El motor gráfico de *Batman* era una tarea monstruosa que llevó tres meses de trabajo hasta que conseguí algo decente con él. Toda la programación se hizo de cero. Había mucho que hacer, la parte de enmascarado era solo una pequeña parte, una rutina corta. Mucho más complicado era el sistema que decidía a qué profundidad estaba cada objeto. Las imágenes tenían que moverse con la alineación correcta cuando había scroll: había ocho pixels por byte, una imagen podía estar en cuatro posiciones distintas de alineamiento y no me interesaba guardar cuatro copias de



» [ZX Spectrum] La salida de esta habitación se consigue saltando desde la enorme S soltada por el perro.

cada gráfico. Incluso una vez que tuve los gráficos corriendo, había que mapear todas las habitaciones empleando la menor memoria posible y sin desperdiciar ni un bit."

Según fue progresando la tarea de programación de Ritman, las características de la mecánica evolucionaron, introduciéndose habilidades que había que conseguir junto a los power-ups. La fase de testeo permitió refinar las condiciones del juego: "Me lo fui inventando todo según programaba. Se me ocurrían ideas para puzles, los metía en el juego y entonces los probaba, ajustándolos de un modo u otro hasta que veía que funcionaban. Veía jugar a amigos y hacía ajustes si pensaba que era demasiado difícil. Aprendí a separar los puzles de acción de los reflexivos después de darme cuenta de que mucha gente abandonaba algunos puzles cuando pensaban erróneamente que no tenían la habilidad suficiente para ejecutarlos. Decidí qué era capaz de hacer Batman y que el jugador apreciaría cada una de sus habilidades si tenía la sensación de que las iba consiguiendo. Los power-ups no eran esenciales para terminar el juego pero servían de atajos."

La aproximación de Ritman a los gráficos de *Batman* daban a Drummond un marco dentro del que éste podía dejar volar su imaginación. Los personajes podían ser un tercio cabeza, un tercio cuerpo y un tercio patas. Además,

RAREZAS ISOMETRICAS

Otros juegos isométricos de repartos extravagantes



Q*BERT

■ SISTEMA: Arcade
■ AÑO: 1982

Uno de los primeros juegos isométricos, y el primero con enemigos de zoología inclasificable. *Q*bert* pone un fuerte énfasis en lo extraño desde su propio escenario, de inspiración escheriana y con el protagonista, una nariz palabrotera, naranja y con patas. Su objetivo, colorear baldosas, sigue tan fresco como en su día..



HYDROFOOL

■ SISTEMA: Spectrum, Amstrad
■ AÑO: 1987

Secuela del también extraño *Sweevo's World, Hydrofool* pone al robot de Gargoyle a explorar un acuario enorme. Por supuesto, Sweevo se va oxidando según pasa el tiempo, y necesita bidones de aceite para solucionarlo. Mientras cumple su misión, Sweevo combate con medusas y rescata gnomos.



ALTERED SPACE

■ SISTEMA: Game Boy
■ AÑO: 1991

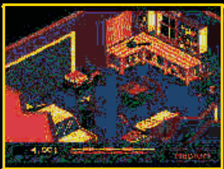
Sofware Creation no eran unos recién llegados al formato, ya que habían desarrollado el juego de temática fantástica para NES *Solstice* el año anterior. Aquí se conservan los peliagudos puzles, pero en una onda de ciencia-ficción de serie B, incluidos robots construidos con latas y monstruos que parecen personas en un aparatoso traje de goma.



ISOLATED WARRIOR

■ SISTEMA: NES
■ AÑO: 1991

Este pegatiros isométrico de los difuntos japoneses KID es notable por sus extrañísimos soldados alien. Y los más pequeños lucen ordinarios cuando se les compara con los estrafalarios jefes que culminan cada nivel. Algunos de ellos son un cyborg vetusto y titánico y un enorme cerebro con tentáculos.



HAUNTING STARRING POLTERGUY

■ SISTEMA: Mega Drive
■ AÑO: 1993

Además de su protagonista, los objetos de la casa de este exótico juego de EA se vuelven cada vez más aterradores y monstruosos cuando son poseídos. Por eso, Polterguy debe asustar a una familia haciendo que al sofá le crezcan fauces y convirtiendo mesas en arañas gigantescas

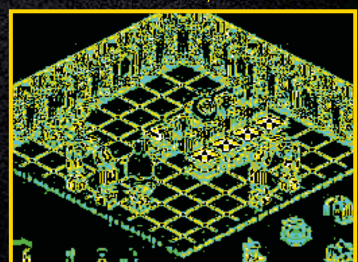


BIKER MICE FROM MARS

■ SISTEMA: SNES
■ AÑO: 1994

Konami desarrolló unas cuantas adaptaciones de estos heroicos roedores en los noventa, pero se esforzaron para que se sostuvieran más allá de la popularidad de su licencia. Pero aparte de una mecánica sólida, el juego tiene motorratones, insectos motorizados y un tío que pilota una bola gigante.

» [ZX Spectrum] Para encontrar la pieza escondida en esta habitación necesitas tres teteras y una bola de bolos.



» [ZX Spectrum] Recoge todos los cacharros de este área y asciende hasta el siguiente nivel.



los objetos tenían que ajustarse a determinadas dimensiones. "Creo que el método de los tercios se nos ocurrió con 'Budweiser', que tenía tanta personalidad en el rostro que si hubiéramos intentado darle un aspecto más proporcionado habría tenido una cara de solo un par de pixels de ancho. Nos dimos cuenta muy pronto de que podíamos hacer objetos mucho más variados si no nos preocupábamos de la escala. Di a Bernie algunas reglas acerca del tamaño de los objetos y que se aproximara a determinadas medidas lo más posible cuando diseñara, pero aparte de eso, tenía libertad total. Bernie era un perfeccionista, podía pasar una noche entera moviendo un píxel por pura estética."

En términos de influencias, Drummond cita el arte de los años sesenta, la leyenda del comic Neal Adams y su experiencia como músico como influencias de los gráficos de *Batman*: "Era muy fan de Neal Adams, pero es justo reconocer que un Anual de Batman de los sesenta que tenía imágenes tan poderosas como la de Batman corriendo por las teclas de una máquina de escribir gigante fue una influencia de la misma categoría. Nunca fui un músico convencional: hacía punk y jazz, con tendencia a improvisar. Jon sabía que no tenía una educación clásica como dibujante, pero sí cierta imaginación en los códigos del terror y el humor. Sabíamos que teníamos algo espectacularmente distinto a lo que hacía la competencia."

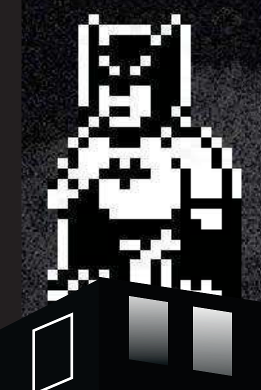
> "Se me ocurrían ideas para puzles, los metía en el juego y entonces los probaba"
> Jon Ritman

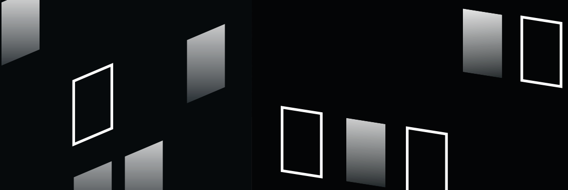
Ritman explica que los villanos típicos de Batman quedaron fuera del juego (a pesar de salir, en el argumento de partida, junto a Robin). "El argumento fue escrito sin consultarme y no lo vi hasta que el juego salió, pero los villanos de Batman nunca formaron parte de nuestra visión del juego. Aunque hubiéramos usado a alguno, lo tienes que emplear de forma coherente con el entorno, no tengo ni idea de cómo habría logrado eso en aquel escenario. Pensamos en hacer que Robin apareciera al azar aquí y allá y de forma muy, muy ocasional, que lo viera uno de cada cien jugadores, pero nunca llegamos a programarlo."

Ausencias aparte, una vez se completó *Batman* solo faltaba la aprobación de DC. La editorial pidió a Ritman que dejara claro que Batman no tomaba drogas, y también sustituyó el Batcraft previsto originariamente por el Batmóvil, solo por cuestiones técnicas. "Hubo que cambiar el término Bat-Píldora, que cambié a Bat-Poder. No recuerdo restricciones sobre el Batmóvil, empezamos con el Batcraft porque nos daba más libertad para diseñar lo que quisiéramos."

La última reflexión de Ritman sobre *Batman* afecta a la dificultad y cómo se enorgullece del ahorro de memoria conseguido. "Era un juego muy difícil al principio, pero luego quedé contento con el equilibrio. Cuando acabé descubrí que me sobraban 14 bytes. Los usé para modificar el gráfico de Batman, y que moviera impaciente el pie cuando se quedaba un rato quieto. Todas las críticas en su momento mencionaron el detalle." *

Gracias a Jon Ritman, Bernie Drummond y John Woods por compartir sus recuerdos.





Paraíso RPG: Los mejores RPG de SNES de todos los tiempos

Durante la guerra de los 16 bits tanto Mega Drive como Super Nintendo mostraron sus fortalezas para atraer a los jugadores. Revisitamos los RPG que hicieron morir de envidia a los usuarios de Mega Drive.



Terranigma

COMPAÑÍA: ENIX (JP) NINTENDO (PAL) **DESARROLLADOR:** QUINTET **AÑO:** 1995

Terranigma es una rareza en el catálogo de los RPG de Super Nintendo. Fue lanzado en 1995 en Japón bajo el nombre de *Tenchi Sozo*, cuya traducción es 'La Creación del Cielo y la Tierra'. Un año después fue traducido por Nintendo para los territorios PAL, pero nunca vio la luz como lanzamiento en USA. Esto era algo poco habitual, ya que muchos RPG de SNES habían aparecido primero en USA y muy pocos llegaron al mercado PAL. Un hecho que explica porqué *Terranigma* alcanza precios tan elevados al comprarlo en eBay.

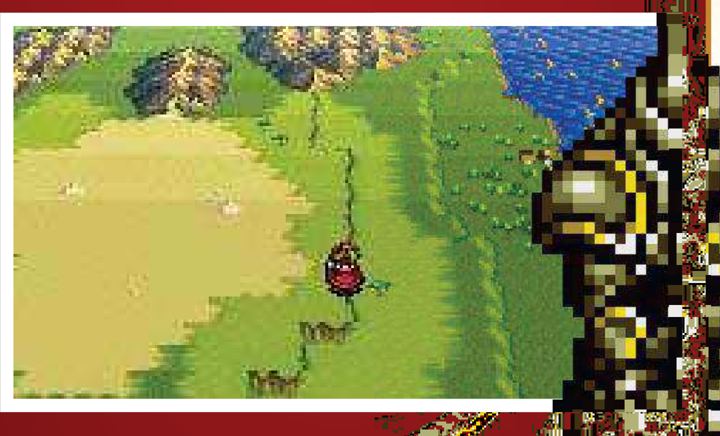
Terranigma es un Action RPG que narra la historia de Ark y su odisea para resucitar la vida en la Tierra. Utiliza una perspectiva cenital y un simple, pero a la vez profundo, sistema de combate en tiempo real. Ark tiene una gran lista de habilidades como embestir, saltar, deslizarse, protegerse y un sistema de magias poco común. Por ejemplo, debes encontrar Rocas Mágicas, que al ser llevadas a las tiendas de magia serán convertidas en hechizos. Una vez utilizados, los hechizos vuelven a convertirse en Rocas Mágicas para ser llevados a la tienda de nuevo. El juego mantiene un ritmo trepidante, incluso para un Action RPG. Ark se maneja a la perfección desde el inicio y responde a los comandos al instante. Una auténtica delicia de control.

El objetivo en *Terranigma* supone la resurrección de la Tierra. Una vez que completas la primeras cinco torres al comienzo del juego, los continentes del mundo se restauran y Ark viajará por ellos para poner en marcha el ciclo vital. Tu primera tarea es activar la vida de las plantas para que la naturaleza comience su viaje. Ark tendrá que conversar con las plantas, que le ayudarán a revivir a los animales y más adelante a la humanidad. Para ello tendrás que viajar por el mundo completando mazmorras, consiguiendo ítems y activando eventos de la historia.

La gran calidad de *Terranigma* es debido a la impecable ejecución de algunas mecánicas por parte de Quintet. Se las arregla para contar una historia maravillosa y conmovedora y mezclar elementos originales dentro del género. Por ejemplo, una vez revivida la humanidad, tendrás que generar las economías de los continentes ayudando a los habitantes a realizar descubrimientos e introducirlos en las diferentes culturas.

La trama es única, jugaremos muchas horas sin enemigos reales. Normalmente en los RPG existe una presencia maligna desde el comienzo, pero no en *Terranigma*, que desvela una calidad y originalidad poco vistas en la época. En él encontraremos engaño, arrepentimiento, amor, religión y ciencia, y todo a un ritmo mágico.

Terranigma cuenta con un apartado gráfico soberbio, que mezcla paisajes desolados y fértiles junglas. La animación es excelente, así como los personajes y los combates contra final bosses. La banda sonora es una de las más brillantes de su generación. Rezamos para que un día aparezca en la Virtual Console y que pueda ser disfrutado por todos, como *Earthbound*. *Terranigma* es un clásico instantáneo que, pese a su alto precio, merece un lugar de honor en la colección de cualquier propietario de SNES.

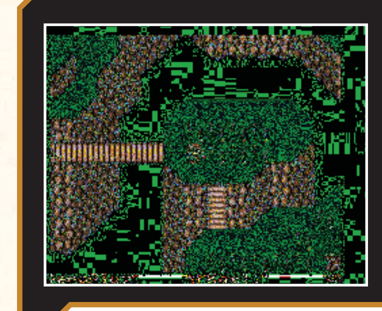




Soul Blazer

COMPAÑÍA: ENIX **DESARROLLADOR:** QUINTET **AÑO:** 1992

Considerado como la primera parte de una trilogía no oficial junto a *Illusion Of Time* y *Terranigma*, *Soul Blazer* es un Action RPG basado en el tema de la resurrección. En esencia es un dungeon crawler donde el jugador emprende la tarea de liberar almas de seres humanos perdidos para reconstruir las ciudades en su misión final por acabar con Deathtoll. *Soul Blazer* cuenta una historia simple pero muy conmovedora que tiene el poder de atrapar al jugador. El sistema de combate también es muy sencillo, pero gracias a su velocidad, gran cantidad de enemigos y algunas batallas contra final bosses, te calará muy hondo. Una joya olvidada que tienes que probar.





Mystic Quest Legend

COMPAÑÍA: SQUARE (USA/JP) NINTENDO (PAL) **DESARROLLADOR:** SQUARE **AÑO:** 1992

Desarrollado por Square y dirigido a los aprendices del RPG, *Mystic Quest Legend* siempre será recordado por ser el primer juego relacionado con *Final Fantasy* lanzado en territorio PAL; aunque se trataba de un spin-off. A pesar de ser algo limitado en el apartado jugable, *Mystic Quest Legend* es tremendamente inmersivo y entretenido gracias a su adictivo sitema de combates y algunas melodías legendarias. No hay batallas aleatorias, ya que el combate da comienzo al entrar en contacto con el enemigo. También te da la opción de visitar escenarios de combate opcionales para subir de nivel. Muchos ítems, armas y enemigos para un simple pero entrañable RPG.



Breath of Fire II



COMPAÑÍA: CAPCOM (USA/JP) LAGUNA (EU) **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE **AÑO:** 1994

Superior en casi todos los aspectos a su predecesor, *Breath Of Fire II* de Capcom es otro RPG de alta escuela para Super Nintendo. La mayoría del desarrollo del juego es bajo perspectiva cenital, pero las batallas transcurren en una espectacular vista isométrica que cuenta con fantásticos sprites e impactantes efectos especiales. El combate es por turnos y cuenta con batallas aleatorias, pero el ritmo de batalla es tan alto que evita la frustración. Los protagonistas vuelven a llamarse Ryu y Nina; Ryu tiene el poder de transformarse en dragón, uno de los detalles más llamativos de *BOFII*. Los personajes pricipales, como en *The Legend Of Zelda*, son descendientes de protagonistas anteriores. A pesar de su lento inicio y una traducción floja en ocasiones, *Breath Of Fire II* posee la magia y entereza de los grandes RPG.

Front Mission

COMPAÑÍA: SQUARE **DESARROLLADOR:** G-CRAFT **AÑO:** 1995

Lanzado en exclusiva en Japón en 1995, *Front Mission* se las ingenió para alcanzar categoría de culto en Occidente y ser oficialmente publicado y traducido para Nintendo DS en 2007 (USA). El juego es un RPG de caracter táctico, con progresión lineal y una trama profunda y entretenida. Situado en 2090, el guión gira en torno a la colonización de una isla ficticia en el Océano Pacífico, *Front Mission* narra una historia tan intrigante como original. El sistema de batalla es bastante clasico, pero al realizar un ataque, el juego realiza un zoom al blanco en cuestión acompañándolo de espectaculares efectos gráficos. La profundidad viene a la hora de customizar. La mayoría de las unidades son Wanzers, mechas gigantes que tienen cuatro barras de energía: una para las piernas, brazo izquierdo, brazo derecho y cuerpo. Todas son customizables a lo largo del juego. Un RPG diferente pero muy recomendable.





Illusion of Time



COMPAÑÍA: ENIX (JP) NINTENDO (USA/EU) **DESARROLLADOR:** QUINTET **AÑO:** 1993

A pesar de ser otro Action RPG, *Illusion Of Time* es un título muy diferente a otros representantes del género. Evitando muchas reglas básicas de los RPG como puntos de experiencia, monedas o equipamiento, *Illusion Of Time* se centra en Will y sus alter egos en un misión por descubrir los secretos de la Torre de Babel. Como en *Terranigma*, el mundo se basa libremente en la Tierra y cuenta con localizaciones como La Gran Muralla China o las Pirámides de Egipto. Después de aventurarse en la Torre de Babel con su padre, el desastre ocurre y Will vuelve al pueblo solo y sin recuerdos de lo que allí aconteció. El juego gana enteros cuando Will consigue la habilidad de realizar la primera de sus dos transformaciones. Will tiene la facultad de aumentar su poder recopilando joyas al "limpiar" las habitaciones de enemigos, pero este poder único solo puede realizarse una vez por habitación. *IOT* es como un gran libro de aventuras.

Ogre Battle

COMPAÑÍA: ENIX **DESARROLLADOR:** QUEST **AÑO:** 1995

Uno de los aspectos más importantes acerca de *Ogre Battle* es que catapultó una de las más brillantes y exitosas carreras en Japón, la de Yasumi Matsuno, creador de dos mega hits que alcanzaron el 40/40 en *Famitsu*. Otra de las cosas importantes es que *Ogre Battle* es otro excelente RPG de estrategia, aunque se juega como un juego de estrategia en tiempo real, como *Command & Conquer*, al entrar en batalla. *Ogre Battle* es muy profundo a la hora de prepararse para el combate. Cuenta con un sistema de cartas del Tarot que se usa para añadir ciertos efectos en momentos determinados. Hay un sistema de alineación que juega con el concepto del bien y el mal, un ciclo de día/noche que afecta a la forma en que ciertas clases o cartas reaccionan en batalla y más de 70 clases de unidades. Atractivo argumento de intriga política y excelencia visual en un *RPG* especialmente recomendado para los amantes de grandes retos.









Secret of Evermore

COMPAÑÍA: SQUARE **DESARROLLADOR** IN-HOUSE **AÑO:** 1995

En 1995, los fans de Super Nintendo estaban esperando con los brazos abiertos *Secret Of Mana 2*. En su lugar obtuvieron *Secret Of Evermore*, un RPG desarrollado por un equipo en USA que Square había formado solo para este título. Después de la decepción de la no llegada de *Mana 2*, *Secret Of Evermore* resultó ser una excelente toma de contacto con la jugabilidad de *Mana*, pero con un ambiente contemporáneo en America. La trama se basa en los viajes en el tiempo que protagonizan un muchacho sin nombre y su perro mientras ofrece un montón de referencias a películas de serie B. Lo que nos gusta de *Secret Of Evermore* es que está lleno de ideas interesantes. Cada región tiene su moneda, que se puede convertir en cada zona temporal, el perro adopta una forma relevante en cada zona y puede rastrear ingredientes... La magia está basada en la alquimia, tendrás que crear hechizos antes de utilizarlos. *SOE* es algo más que muchos buenos detalles.



Chrono Trigger

COMPAÑÍA: SQUARESOFT **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE **AÑO:** 1995

Este épico RPG fue desarrollado por Squaresoft y contaba con un equipo creativo que hizo salivar a los amantes del género. Hironobu Sakaguchi, el creador de *Final Fantasy*, Yuji Horii, creador del rival de Enix durante años *Dragon Quest*, y Akira Toriyama, artista de *Dragon Ball Z* y *Dragon Quest*, eran los diseñadores principales del proyecto. Esto hizo que *Chrono Trigger* fuese esperado con gran interés por fans orientales y occidentales. Nos complace anunciar que esta obra maestra fue servida y consumida con gran éxito en todas las "barras" del videojuego.

Lo primero que se nota en el juego es el estilo artístico de *Dragon Ball Z*. Es impactante en comparación con el arte más sombrío de *Final Fantasy VI*. Los personajes tienen el pelazo de punta y los colores son más vivos, pero conservan una apariencia realista comparable a otras creaciones populares de Squaresoft.

A primera vista *Chrono Trigger* se parece a cualquier otro RPG japonés, sin embargo posee varias innovaciones que le diferencian del resto. La primera de ellas es la total ausencia de encuentros aleatorios y pantalla exclusiva de batalla. Los enemigos son visibles en todo momento, por lo que una vez que entras en contacto con ellos el combate comienza y tiene lugar en la misma pantalla, en lugar de utilizar otro escenario. Esto sirve para evitar la frustración de los encuentros sorpresa y ayuda a sentirte más inmerso en el mundo de *Chrono Trigger*, evitando el molesto e ilógico cambio de plano.

Otra gran innovación son sus múltiples finales. *Chrono Trigger* cuenta con no menos de 14 finales diferentes por descubrir, muchos de ellos accesibles a través de la brillante opción Game Plus, tan popular en los juegos actuales.

A lo largo del juego, el protagonista, Crono, viaja a través de varias épocas que van desde 65.000.000AC hasta 2.300DC. Esto permitió a los desarrolladores auténtica libertad para crear lugares interesantes y variados, que van desde bosques infestados de dinosaurios en el pasado a gigantescas cúpulas destruidas en el futuro.
La historia es excelente, con enemigos inolvidables, momentos dramáticos y una gran traducción que todavía sigue vigente.

Chrono Trigger es una obra maestra y no ha envejecido desde que fue lanzado por primera vez en 1995. Cualquiera que tenga un interés, aunque sea pasajero, por el género debe probarlo. Eso sí, hay que tener en cuenta su alto precio.



Secret of Mana

COMPAÑÍA: SQUARESOFT **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE **AÑO:** 1993

Secret Of Mana es un Action RPG tremendamente popular por varias y buenas razones. El título de Squaresoft cuenta con gráficos de auténtico lujo, una banda sonora genial y un impresionante modo para tres jugadores que le hizo distanciarse de sus rivales.

Lanzado en 1993 como una secuela del clásico *Mystic Quest* de Game Boy, *Secret Of Mana* cautivó al usuario desde el principio. Cuenta una sencilla historia de un joven que descubre una espada y logra extraerla, al estilo Rey Arturo, de una roca. Resulta que el Mana, el alma de la tierra, está siendo drenado por el enemigo con el fin de controlar el mundo; dejando al héroe la misión de revitalizar la espada de Mana y restablecer el equilibrio en la tierra.

Visualmente *Secret Of Mana* es impresionante, con uno de los mejores despliegues gráficos jamás vistos en un sistema de 16-bit del momento. Los escenarios son muy diversos, recreando mesetas desérticas, bulliciosas aldeas y frondosos bosques, con mención especial para Upper Land, donde podrás caminar por el bosque mientras cambian las estaciones. Musicalmente el juego tampoco decepciona. La música de la pantalla de inicio sigue siendo una de las más brillantes de la historia del videojuego incluso hoy en día. El uso de flautas sampleadas, bajo y varios sonidos sintetizados, hacen que la banda sonora de *Secret Of Mana* garantice diversidad: a veces hermosa, oscura o dramática según el momento.

En esencia es un Action RPG que ofrece niveles para personajes, armas y magia. El jugador puede llevar ocho armas, que pueden ser mejoradas durante la aventura. La magia también existe en ocho formatos y abarca los elementos tradicionales. El aspecto más importante de *SOM* es que puede ser jugado por tres usuarios vía multitap. Esto es algo que se ha visto poco desde entonces, lo cual es una pena, ya que partiendo de un esquema en solitario puede convertirse en algo muy grande. En el lado negativo, cuando juegas solo, la IA suele hacer cosas extrañas, pero puede ajustarse. Incluso con ese pequeño problema, *Secret Of Mana* es otro gran RPG clasico de SNES.

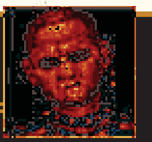
Super Mario RPG

COMPAÑÍA: NINTENDO **DESARROLLADOR:** SQUARESOFT **AÑO:** 1996 (NTSC)

Super Mario RPG es un título de referencia en muchos aspectos. Por un lado se trata de una impresionante colaboración entre Nintendo y Square, pero por otro fue una de las últimas creaciones de Square para Nintendo durante algunos años.

Lo primero que los jugadores deben hacer cuando comienza el juego es fijarse en el modo Attract. Esto transmite al usuario una idea de la enorme cantidad de buenas ideas que han sido incluidas en ella. Con una mezcla de plataformas y combate por turnos *Super Mario RPG* es una intensa y envolvente aventura accesible hasta para el más novato de los fans del RPG. Visualmente el juego tiene un look de 32-bit, ya que cuenta con técnicas de renderizado similares a *Donkey Kong Country* y una perspectiva isométrica muy particular. La banda sonora es ligeramente cursi pero nunca aburrida o repetitiva, como era de esperar de una leyenda de la industria como Yoko Shimomura. Si hay algo que *Super Mario RPG* hizo tremendamente bien fue poner de manifiesto que Squaresoft estaba en su mejor momento, y que un gran acuerdo es esencial. Algo que Sony comprobó poco tiempo después...

Shadowrun



COMPAÑÍA: DATA EAST/LASER BEAM **DESARROLLADOR:** BEAM SOFTWARE **AÑO:** 1993

Uno de los lanzamientos más exclusivos de SNES, *Shadowrun* combina la jugabilidad de los Action RPG con elementos de point-and-click tan populares en las aventuras de ordenador del momento. Ambientado en un futuro no muy lejano tu tarea como Jake Armitage era rastrear tu identidad perdida y descubrir a la persona que te quería muerto. El ambiente cyberpunk era relativamente nuevo en consola y la perspectiva isométrica permitía gran detalle; mientras que la música se adaptaba perfectamente y estaba bien compuesta. La trama era sumamente convincente y ofrecía multitud de NPCs para conversar y expandir el juego; quizá el más adulto de los RPG de SNES.











Earthbound

COMPAÑÍA: NINTENDO **DESARROLLADOR:** HAL/APE **AÑO:** 1994

Earthbound es sin duda uno de los lanzamientos más interesantes para SNES. A primera vista puede parecer excesivamente simple, pero cuanto más tiempo pases con él, más te darás cuenta de lo único e irrepetible que resulta. De hecho no hay nada que se le parezca en cualquier consola de 16-bit.

Ambientado en la América actual, *Earthbound* es una interpretación japonesa del estilo de vida americano con resultados casi siempre hilarantes. Cuenta la historia de Ness y sus amigos al emprender una aventura para derrotar al malvado Gygas, el líder de una invasión alienígena en la Tierra.

Los gráficos tiene un estilo sencillo y simplista pero totalmente encantador, parecen sacados de unos simpáticos dibujos animados del sábado por la mañana. El mundo está presentado en una perspectiva seudo 3D y los escenarios están interconectados entre sí, algo poco común en el género. El sistema de combates es muy simple, pero las acciones de los protagonistas y enemigos dibujarán una gran sonrisa en la cara de los jugadores. A pesar de su ritmo pausado *Earthbound* es un RPG encantador y excéntrico que merece la pena ser experimentado. Ya lleva tiempo disponible en la Virtual Console, lo que significa que puedes ahorrarte los 700 euros del original...

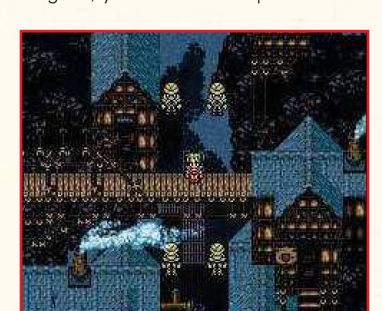
Final Fantasy VI

COMPAÑÍA: SQUARESOFT **DESARROLADOR:** IN-HOUSE **AÑO:** 1994

Antes del desarrollo de *Final Fantasy VI*, Squaresoft había mejorado enormemente su reputación en el terreno RPG. Enix, creadores de *Dragon Quest*, eran los más populares en Japón hasta ese momento, pero *Final Fantasy VI* marcó un antes y un después a favor de Squaresoft. Se trata de una obra asombrosa, maravillosamente ambiciosa en su oscura narrativa. Si unimos a esto un apartado gráfico brillante y una banda sonora aclamada por la crítica *Final Fantasy VI* es casi siempre referenciado como el mejor capítulo de la saga para japoneses y americanos.

La trama es bastante oscura, a veces hasta deprimente, y mientras viajas por su gigantesco mapeado encontrarás cientos de interesantes habitantes por el camino. El personaje sobre el que gira la historia es una joven llamada Terra. Cuando la encuentras por primera vez ha sufrido un lavado de cerebro por parte del imperio y está siendo controlada para atacar a los Espers (criaturas mágicas) y borrarlos del mapa. Una vez liberada del imperio Terra emprende un viaje para averiguar quién es y redescubrir sus recuerdos sepultados. En el camino se encontrará a personajes inolvidables: Shadow el ninja con su fiel compañero canino Interceptor; Edgar, el rey de Figaro y su buen ojo para las damas; Ultros el pulpo de la realeza y Kefka, el antagonista de la historia, ¡nada menos que el bufón de la corte! Kefka quiere derrotar a los Espers para tomar el control de la magia y después del mundo. El deber del jugador es detenerlo. Durante la aventura encontrarás amor, arrepentimiento, aislamiento, desesperación y muchas más sensaciones contrapuestas. Squaresoft hizo un gran trabajo con un guión que todavía admira e impresiona.

Argumento aparte, *Final Fantasy VI* es un RPG tradicional con combates por turnos activos e innumerables batallas aleatorias. Con 14 personajes jugables y grandes posibilidades de customización es un clásico para la eternidad que aumenta precio y prestigio cada minuto.



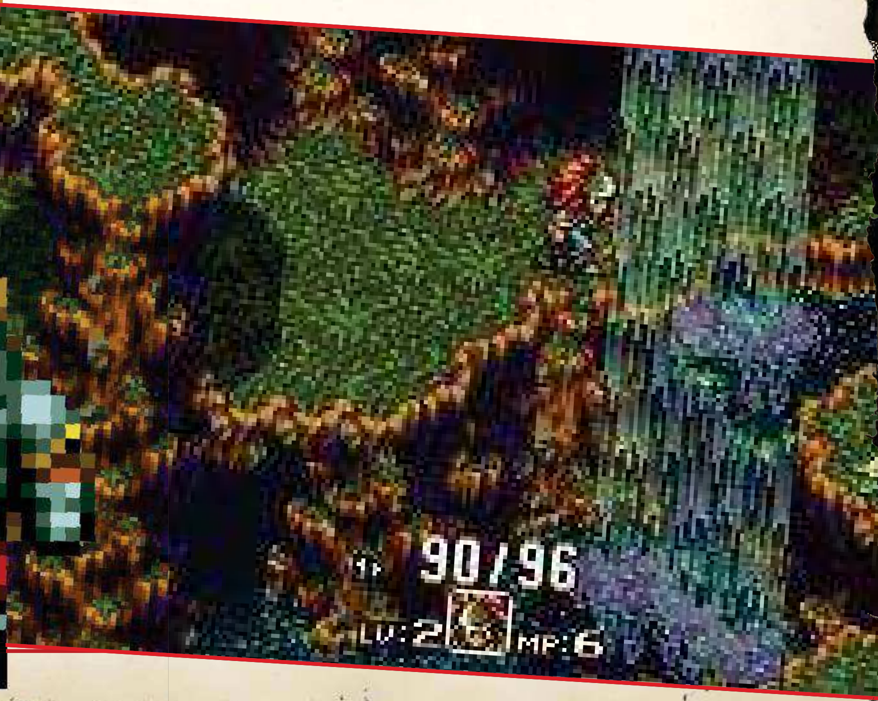


Seiken Densetsu 3

COMPAÑÍA: SQUARESOFT **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE **AÑO:** 1995

A pesar de no ver la luz fuera de Japón, *Seiken Densetsu 3* ha creado una gran legión de seguidores en los últimos años, con muchos fans desesperados por una traducción oficial. Hay muchas razones para esta locura, pero la más obvia son su gráficos, tremendamente hermosos y quizá los mejores de un RPG de 32-bit en 2D.

Al igual que su predecesor, *Secret Of Mana*, *Seiken Densetsu 3* es un Action RPG con un sistema de combate profundo y opción multijugador, aunque solo permite dos usuarios. Está repleto de cualidades únicas como ramificaciones en el argumento, final bosses gigantes y un ciclo de día/noche en el que cada día está basado en un elemento que afecta a la magia. *Seiken Densetsu 3* nunca llegó a Occidente debido a unos problemas técnicos en el código del juego, pero ha sido traducido por los fans de la saga y se puede jugar perfectamente. Si eres coleccionista consigue la versión japonesa.





STRATEG SIMULAT

Joel Bilings vio en el auge del ordenador doméstico la oportunidad para modernizar su afición favorita, los juegos de guerra. El resultado fue SSI, una nombre esencial en la prehistoria de los juegos de estrategia... Y una compañía que sentó las bases del funcionamiento moderno de la industria.



H**ay una verdad que se repite a lo largo de los primeros diseños de videojuegos**: **la deuda que gran parte de ellos tienen con los juegos de tablero ya existentes**. Mientras la familia se sentaba a jugar a *Monopoly*, los primeros programadores de videojuegos occidentales salían de universidades donde los juegos de rol y los wargames reinaban en el ocio.

Es simple lógica que esos programadores saliesen al mercado con la intención de reproducir de forma digital esas horas de arcadia feliz imaginaria. Desde comandar escuadras de tanques hasta reproducir batalles navales o enfrentamientos de tropas. Las computadoras centrales de las universidades les sirvieron como entrenamiento recreativo, y la industria de los videojuegos tenía un hueco para esas influencias juveniles. O eso creía Joel Billings.

"Fue en verano de 1979", nos cuenta Bilings sobre sus inicios. "Estaba charlando con el padre de mi novia, que era programador en IBM. Yo acababa de salir de la universidad y se me ocurrió mencionar que me interesaban los wargames. Vi un ordenador personal y dije que sería genial que los wargames diesen el salto a las pantallas. Me dijo que tenía un amigo programador que pensaba igual que yo, así que me puse en contacto con él y estuvimos hablando casi todo el verano, entre que me graduaba y me preparaba para la escuela de negocios. Se me quedó la idea de formar SSI, y eso hice".



IC
IONS INC



» [Apple II] *Computer Bismarck* es la razón por la que hoy tenemos ediciones especiales: un wargame digital que se vendía en una lujosa caja propia.



» [Apple II] SSI se dedicó a "adaptar" juegos de tablero y wargames ya existentes... Hasta que los abogados empezaron a llamar a su puerta por aquello de los derechos.

Aunque las máquinas recreativas funcionaban bien, con títulos como *Computer Space* y *Pong*, no había precedentes para un mercado de videojuegos domésticos, no como lo conocemos hoy. Tampoco era algo que preocupase a Bilings, que lo que quería era evolucionar el concepto wargame con la ayuda de los ordenadores domésticos. Tras fundar Strategic Simulations Inc en agosto de 1979, un par de programadores y él mismo se sentaron a crear *Computer Bismarck*, un juego simple, el equivalente digital de un wargame que iba sobre hundir el acorazado homónimo, el más temible de la flota alemana en la Segunda Guerra Mundial. Eligieron *Bismarck* por una razón: se trataba de jugar al ratón y el gato, así que la IA no requería mucho trabajo. Y un ordenador podía representar la niebla de guerra de una forma que un juego de tablero era incapaz. "Había que declarar zonas marítimas", dice Bilings sobre las reglas del juego de tablero, "y ese simple acto permitía al jugador que llevaba el Bismarck saber dónde estabas buscando". El ordenador podía saltarse ese defecto recreando de forma aséptica el sistema, sin hacer trampas.

"Todo era nuevo", cuenta Bilings sobre la primitiva industria del videojuego. "El primer PC que vi fue en mayo, antes de graduarme: se trataba de un TRS-80. Tuve la suerte de moverme en un mundo muy reducido, en el Silicon Valley de la época, y cuando empecé a buscar financiación de capital riesgo me pusieron en contacto con Trip Hawkins en Apple Computers. Él se encargaba del marketing allí y me convenció de que el Apple II era la plataforma para la que tenía que hacer juegos". ▶

ASÍ NACIERON LOS RTS

SSI ayudó a Danielle Bunten a crear un género

Aunque la estrategia en tiempo real como la conocemos hoy se asocia a títulos como *Dune*, *Total Annihilation* y *Warcraft*, SSI tuvo algo que decir en su gestación. Danielle Bunten -con quien se estrenaron como editores- publicó con ellos *Cytron Masters* en 1982, anunciado en su momento como algo "tan rápido que podrías llamarlo un *arcade* de estrategia". La novedad es que el juego permitía que las unidades ejecutasen las órdenes que les dabas al instante, sin esperas, algo inédito para la época. *Combat Leader* ahondó más en la idea en 1983, antes de que Bunten entrase en Electronic Arts para desarrollar *M.U.L.E.*, su juego más célebre.

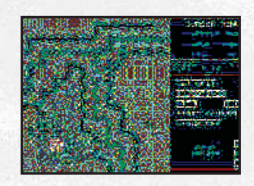


SABER MÁS

- *Computer Bismarck* fue tanto el primer juego de SSI como el primer wargame digital comercial.
- Los primeros juegos de SSI están escritos íntegramente en BASIC, porque Joel Billings sólo había aprendido ese lenguaje en la universidad.
- Danielle Bunten Berry debe parte de su fama a SSI, ya que EA se fijó en ella después de que convenciese a SSI para que publicase sus primeros juegos aunque no formase parte de la empresa.
- Trip Hawkins, que fue manager de marketing de Apple antes de su paso por EA, convenció a SSI de que sacase juegos para el Apple II. La editora respondió con una cifra descomunal para dicha plataforma, con 68 juegos en total.
- *Queen Of Hearts* (1983) fue el juego que menos vendió en toda la historia de SSI, pero salió a la venta como recompensa para uno de los veteranos de la empresa, que siempre quiso hacer un juego de pinball.
- SSI derrotó a 10 compañías en la pugna por los derechos de *D&D*, incluyendo Electronic Arts, Sierra Online y Origin Systems.
- Entre wargames, rol, y hasta RTS, SSI publicó 89 juegos en sus primeros ocho años.



EL ADN DE STRATEGIC SIMULATIONS INC



Wargames

SSI se dedicó a los wargames hasta el final. Se trata de un subgénero tan concreto como consistente, que dotó a la empresa de identidad propia durante sus años formativos y que les ayudó a dar el salto hacia el éxito en forma de...



Licencias

Hasta la llegada de la licencia de *Dragones y Mazmorras*, SSI era una compañía de segunda división: la prueba de que un estudio competente a veces necesita un gran nombre para que el público se dé cuenta de su talento.



Gold Box

Las cajas doradas de SSI -de donde salió el nombre para su motor de juego- fueron sinónimo de la primera edad de oro del rol para ordenadores, aprovechando el tirón que tenía *D&D* en los 80 entre todo tipo de jugadores.



Historia

Su trabajo en tantos wargames llevó a SSI a desarrollar un buen número de juegos basados en batallas históricas concretas: napoleónicas, guerras mundiales, y hasta temáticas, como la serie marítima *Naval Battles*.



Wargames DIY

"¿No te apetece crear tu propio wargame en vez de jugar los nuestros?" SSI pensó que la respuesta era "sí", y lanzó tres entregas de The *Wargame Construction Set* para alegría infinita de esa masa anónima de Sun Tzus en calzoncillos.

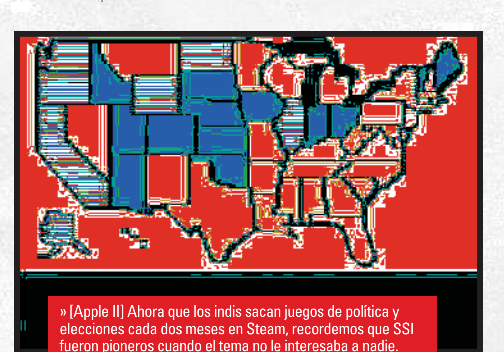
▶ Bilings recuerda lo limitado que estaba entonces el acceso a los ordenadores: eran máquinas carísimas a las que sólo podían acceder entusiastas forrados. "Trabajaba en una empresa de computadoras centrales llamada Amdahl e incluso allí me costaba encontrar a gente que tuviese acceso a ordenadores domésticos". *Computer Bismarck* se desarrolló en sólo unos meses, desde agosto de 1979 hasta su salida en enero de 1980 en Apple II (y una versión casi inmediatamente posterior para el TRS-80).

La industria de los juegos comerciales estaba despertando. Los únicos juegos disponibles hasta entonces para los lujosos ordenadores domésticos se hacían en dormitorios y se vendían artesanalmente en las tiendas de la época. Pero para Bilings *Computer Bismarck* no era un videojuego: era un wargame electrónico. El juego se vendía en una gran caja con ilustraciones ex profeso, llevaba un manual y un mapa, todo lo que podía esperar un jugador de tablero. "No hice eso porque fuese un visionario", asegura Bilings, "sino porque los juegos de Avalon Hill que yo compraba venían en cajas. Así que parecía obvio que si querías comprar un juego éste viniese en una caja con su manual y su mapa". Al mismo tiempo, Bilings admite que les vino muy bien lucir en la estantería con una caja cuidada al lado de disquetes metidos en bolsas de plástico. "También lo cobrábamos mucho más caro. Casi todo por entonces costaba como 15 ó 25 dólares y nosotros dijimos 'no, tiene que ser caro', y pedimos 60 dólares por él. Un juego de tablero de la época costaba como 30 dólares, pero mi tío me ayudó con esto, al decirme: 'mira se trata de un nicho de mercado, no vas a vender muchos. ¿Y cuánto ha pagado esa gente por su ordenador, 2.000 dólares? O sea, que probablemente tengan dinero para permitírselo'". El primer anuncio de *Computer Bismarck* aseguraba que se trataba de un wargame de 2160 dólares: los 60 del juego y los 2100 del Apple II para poder jugarlo. "Y la gente lo hizo (no estoy seguro de cuántos), de verdad que salieron a comprar el ordenador para poder empezar a jugar a los juegos".

> **"Los juegos de rol se dirigían a más público que los wargames"**
> JOEL BILLINGS

Ese envoltorio profesional llevó a un cambio en la compañía, uno indirecto. Poco después de la salida de *Computer Bismarck*, el famoso diseñador Dan Bunten se puso en contacto con SSI. "Había diseñado un juego de fútbol americano y nos lo mandó porque había visto *Bismarck* y parecía que sabíamos lo que hacíamos: es decir, tenía una caja y buena pinta. pensamos que era genial, fantástico y le dije 'claro, lo publicaremos'. Otra persona nos mandó un juego de combate aéreo y terminó haciendo *Computer Baseball*. El resultado es que todo nuestro plan de negocio se fue a hacer puñetas".

Si SSI quería convertirse en SPI -una editorial de juegos de tablero que sólo sacaba productos desarrollados internamente-, se había convertido en Avalon Hill, el gigante de los juegos de mesa que publicaba juegos de otra gente. SSI estaba dispuesta a publicar de todo, siempre que fuera interesante. Aunque la pasión de Bilings hizo que la simulación, la estrategia y los wargames tuviesen preferencia en el catálogo. Todavía no había acabado 1980 y la empresa ya daba beneficios, entre *Computer Ambush*, *Computer Quarterback* y *Computer Conflict* (francotiradores, fútbol americano y batallas



» [Apple II] Ahora que los indis sacan juegos de política y elecciones cada dos meses en Steam, recordemos que SSI fueron pioneros cuando el tema no le interesaba a nadie.



» [DOS] *Roadwar 2000* se adelantó a pioneros como *Wasteland* y *Fallout* a la hora de tratar los postapocalipsis madmaxianos, pero nadie le hizo caso.



» [Apple II] *Phantasie* es uno de los juegos de rol pioneros de SSI. Y tuvo tanto éxito que se prolongó durante dos secuelas. El resto no vieron más que una.



» [Apple II] Los primeros juegos de SSI estaban escritos en BASIC y tenían una respuesta demasiado lenta a los comandos, un escollo que tuvieron que superar.

HISTORIA

1979 Joel Billings, un entusiasta de los wargames recién salido de la universidad, funda SSI con la intención de producir versiones digitales de su afición favorita, aprovechando el potencial de los ordenadores domésticos para encargarse de las variables de los juegos de tablero.

1980 En enero, SSI lanza su primer juego: *Computer Bismarck*, una conversión digital del wargame *Bismarck*, cuyo objetivo es rastrear y batallar contra el buque de guerra homónimo.

1980 Dan Bunten se pone en contacto con SSI para que saquen una nueva versión de *Computer Quarterback*. Una con nuevas características, que animaría a la empresa a lanzarse a la edición.

1982 SSI lanza su primer título bajo el sello *RapidFire*, la marca para diferenciar los títulos editados a otros, en vez de desarrollados por ellos. No duraría más que un puñado de juegos.

1984 *Questron* se convierte en el primer juego de rol fantástico de SSI. Su buena acogida anima a los trabajadores del estudio a desarrollar un juego propio.

1987 SSI se lleva el dragón al agua con *Dungeons & Dragons*, licencia disputada también por compañías como Electronic Arts, Sierra Online y Origin Systems. Sus juegos de rol marcan el período de más éxito de la editora.

1993 Los retrasos en el desarrollo llevan a problemas financieros, con graves consecuencias: SSI se ve obligada a despedir entre 30 y 40 empleados.

1994 *Panzer General*, un wargame accesible y sencillo basado en campañas de la IIª Guerra Mundial, se convierte en el mayor éxito de SSI en el género que les dio nombre y origen.

1994 Pero el éxito de *Panzer General*, no basta, y SSI sigue buscando comprador -tras una oportunidad perdida con EA-, hasta que Mindscape adquiere la editora.

2001 La era Mindscape fue un fracaso: la mayor parte de los nombres propios de SSI abandonaron el barco y Ubisoft se hace con la marca, disolviendo finalmente el estudio.

de la Segunda Guerra Mundial, respectivamente). La bola echó a rodar: en 1981 publicaron ocho títulos más, cinco más en 1982 y *dieciocho* juegos nuevos en 1983. Pasado el ecuador de los 80, SSI era *la* casa de los juegos de estrategia, con un catálogo inabarcable de de batallas de tanques, históricas, espaciales… Acompañadas de simulaciones económicas, políticas y hasta epidémicas.

Durante este período de crecimiento SSI sacó su marca *RapidFire,* una línea de juegos dedicada a terceros, diferenciada de los juegos creados desde dentro. Pero la marca apenas aguantó unos títulos, y fue descartada en 1984. Sin embargo, esa inquietud para buscar oportunidades en cualquier cosa que les mandasen provocó un importante cambio en la empresa.

Questron, el primer juego de rol, era un proyecto externo, y aunque Bilings no era un aficionado, muchos de sus empleados sí. Ese interés de su gente permitió que *Questron* viese la luz. Le seguirían un año más tarde *Phantasie* y su primer desarrollo rolero interno: *Wizard's Crown*. Bilings admite que fue en ese momento cuando SSI, que ya contaba con unos 40 empleados, despegó: "A mí no me importaba porque varios de mis amigos, cuando yo era jugador de wargames, jugaban a *D&D*, así que había interconexiones reales: me parecía natural que empezásemos a hacer juegos de rol. Y ahí fue cuando la empresa empezó a crecer, porque los juegos de rol se dirigían a un público más amplio que el de los wargames históricos".

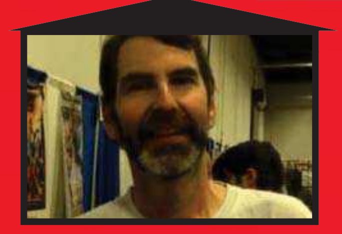
Aunque hasta entonces el catálogo de SSI había sido temáticamente iterativo, no fue hasta la llegada de los juegos de rol que la compañía empezó a producir secuelas. Mientras que muchos de los wargames previos eran básicamente el mismo set de reglas con distintos escenarios, los juegos de rol permitieron que SSI empezase a experimentar más a fondo con sus marcas. *Phantasie* tuvo una secuela en 1986; *The Eternal Dragon* fue el sucesor en 1987 de *Wizard's Crown*; y en 1988 apareció la secuela de *Questron*. Pero ese año fue el más importante de SSI por otra razón, también relacionada con los juegos de rol. "Nuestros comerciales habían asistido tiempo atrás a la Gen Con, que era la gran convención que TSR montaba cada año, y nos dijeron que la editorial buscaba a alguien que se encargase de comprar los derechos de *D&D* para producir videojuegos. Así que les hicimos una propuesta en 1987 y una de las cosas que teníamos para convencerles era que *Wizard's Crown* permitía el combate táctico en un juego de rol. Era como un juego de combate de miniaturas,gracias a que Keith [Brors] and Paul [Murray] tenían mucha experiencia con ese tipo de combate gracias a su pasión por *D&D*". ▶



¿DÓNDE ESTÁN AHORA?

Joel Billings

Bilings se dedica a desarrollar wargames más complejos que la vida basda en el carbono en 2by3 Games, un pequeño estudio fundado a medias con otros veteranos de los inicios de SSI. Aunque aquí está más entregado al desarrollo directo, al no tener que dedicar tanto tiempo al lado empresarial del asunto, papel que le tocó asumir en SSI.



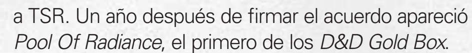
Chuck Kroegel

Kroegel fue uno de los programadores esenciales de SSI tras unirse al estudio en 1983. Ahora, es el director ejecutivo de Petroglyph Games, que llevan 12 años sacando juegos desde que EA cerrase Westwood Studios. Sus títulos mantienen un equilibrio entre los RTS que le dieron renombre hace un par de décadas y las apps móviles. Su último juego es el MOBA con enfoque RTS *Victory Command.*



Keith Brors

El trabajo de Brors en SSI fue descomunal: hizo motores para wargames, se convirtió en el director técnico de la empresa y desarrolló nuevos conceptos sin descanso. Además, fue su pasión por el rol la que llevo a que SSI lanzase sus primeros títulos del género. Hoy, Brors también trabaja en 2by3 Games desarrollado juegos de estrategia en los que deposita todos sus conocimientos.


» [Apple II] Antes de *Command & Conquer,* Westwood Studios fueron los machacas de SSI. ¿Su obra? Algunos de los mejores juegos de rol de *D&D* hasta la fecha.



» [DOS] La estrategia de SSI para explotar la licencia de *D&D* consistió en externalizar casi toda la producción a estudios más o menos novatos.

▶ Bilings admite que fue gracias a esos juegos de rol pretéritos que consiguieron hacerse con la licencia, a pesar de competir contra otras 10 compañías, con gigantes como Electronic Arts o expertos como Origin Systems. Pero la propuesta también triunfó porque SSI ofrecía algo más que sus habilidades como desarrolladora: contaban con una buena red de distribución y un plan para asegurar el éxito de la franquicia a largo plazo. "Era enorme", confiesa Bilings. "Teníamos una licencia de cinco años con extensiones de dos años cada una".

Pero a pesar del subidón que supuso la noticia, a SSI se le escapó que las buenas nuevas también auguraban algo que acabaría con la empresa. Porque todavía eran un pez pequeño, y para cumplir con las exigencias de TSR necesitaban crecer tanto como distribuidora como en músculo financiero. "Fue en ese momento cuando acudimos a Electronic Arts y firmamos un acuerdo para convertirnos en un sello afiliado, se trataba de un gran acuerdo. Así que compraron un 20% de la compañía a cambio de que nos convirtiésemos en un sello afiliado y distribuyésemos nuestros productos a través de EA. Había cosas buenas y malas en ese acuerdo y, si volvemos la vista atrás, podría decirse que selló el destino de SSI en cierta manera". Pero antes de eso estaba la tarea de crear los juegos prometidos a TSR. Un año después de firmar el acuerdo apareció *Pool Of Radiance*, el primero de los *D&D Gold Box*.

La marca *Gold Box* fue el punto de partida de un puñado de títulos legendarios durante los siete años que duró el acuerdo entre TSR y SSI: *Pool Of Radiance* tendría tres hermanitos Gold Box a razón de uno por año: *Curse Of The Azure Bonds*, *Secret Of The Silver Blades*, y *Pools Of Darkness* en 1991. La combinación de la licencia *D&D* con la capacidad como distribuidora de EA hizo que los juegos de rol *Gold Box* se convirtiesen en un gran éxito, y abrieron las puertas a una etapa de crecimiento acelerado. Siguieron publicando wargames junto a los juegos de rol, mientras la compañía aguardaba el momento de recomprar su parte a EA y salir del acuerdo. Pero cuanto más éxito tenían, más aumentaba el valor de la compañía, con lo que el valor de ese 20% en manos de EA también aumentaba, hasta cantidades que SSI no se podía permitir. Para empeorar las cosas, SSI también tenía que pagar su parte del acuerdo a EA, con lo que sus beneficios tampoco crecían al ritmo esperable dado el éxito de sus juegos de rol.

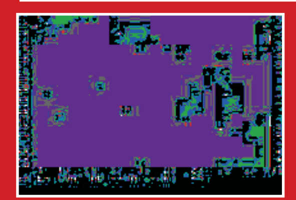
SSI tuvo que acudiur a Stormfront Studios para que les ayudasen a continuar con los *Gold Box* de *Reinos Olvidades*, mientras sus recursos internos se dedicaban a *Dragonlance* primero, y *Dark Sun* después. El motor que impulsaba los *Gold Box* dio para catorce títulos en total, y todos y cada uno de ellos dieron beneficios a los implicados, pero había que innovar:


» [Apple II] TSR también aprovechó el acuerdo de *D&D* para colarle a SSI los derechos de otros títulos, como *Buck Rogers.*


» [Apple II] No sólo de *Reinos Olvidados* vivía el rolero. La primera trilogía de la *Dragonlance,* también tuvo su reflejo jugable en SSI.


» [DOS] El desarrollo de *Dark Sun: Shattered Lands* casi se lleva por delante a SSI. Sobre todo por el escaso entusiasmo con el que fue recibido.

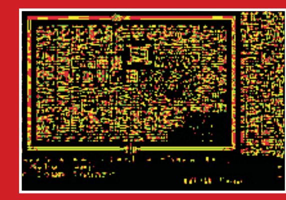
JUEGOS SEMINALES



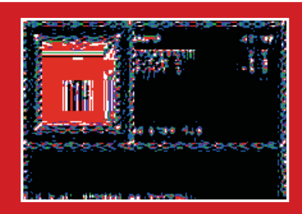
Computer Bismarck 1980
El primer juego de cualquier estudio es por defecto uno de los más importantes. El caso de *Computer Bismarck* sirve también como testimonio de las capacidades de los primeros ordenadores domésticos -que por entonces bullían con juegos, pero no llamaban tanto al público– a la hora de permitir la existencia de un nuevo tipo de *wargame*.



Questron 1984
Aunque se trataba de un encargo externo, los fanáticos del rol de lápiz y dados del estudio se enamoraron del título *Questron*. El juego tuvo muy buena acogida, superando en éxito a sus propios juegos de guerra y estrategia, y fue definitivo para que SSI decidiese embarcarse en la producción de su propia línea de juegos de rol.



Wizard's Crown 1985
Los juegos de rol internos *Phantasie* y *Wizard's Crown* inclinaron la balanza del lado del rol, sobre todo el último, que se convertiría en el título para demostrar a TSR que se merecían la licencia de *D&D*. Empleaba un sistema parecido al de *Questron*, y tendría su propia secuela, aunque tampoco se apartaba de la norma del resto de títulos del género.



Pool Of Radiance 1988
El primero de la serie *Gold Box* con la que SSI capitalizaría la licencia de *Dungeons & Dragons*. El juego se basaba en una de las campañas más populares de los *Reinos Olvidados*. Con el motor ya listo, SSI contrataría a gente como Westwood Studios, Stormfront o DreamForge para encargarse de *D&D*: los *Gold Box* fueron la antesala de los 90.



Panzer General 1994
El último gran éxito de la empresa, *Panzer General* es uno de los nombres que más se asocian con SSI. Principalmente por su gran logro: hacer que los wargames y su simulación basada en datos realistas fuese por fin accesible al gran público, gracias a unas mecánicas sencillas y claras. Todavía cuenta con una comunidad de fans y modders.

los 90 venían pisando fuerte y el motor se estaba quedando muy viejo. El cambio vendría con el universo *Dark Sun*, la gran apuesta de TSR para la década: ¿qué puede ser mejor que un universo tipo *El Señor de los Anillos*? Un universo tipo *El Señor de los Anillos* en un futuro postapocalíptico tipo *Mad Max* con halflings caníbales, evidentemente. Pero...

"Teníamos tres grandes proyectos en marcha: *Dark Sun*, un juego de ciencia-ficción con el motor *Gold Box* y un juego para Nintendo de *Dark Sun*. Todos esperábamos que el juego de *Dark Sun* tardase un año en estar listo, pero al final nos llevó dos. Y eso casi nos aniquila como empresa, tan sólo doblar los costes de desarrollo era terrible. Así que cancelamos los dos proyectos paralelos para centrarnos en el juego de *Dark Sun*, y tuvimos que despedir a mucha gente".

Algo que hizo que la compañía -que en su mejor momento en 1992 contaba con 120 empleados- se quedase en 75 empleados en 1993. Y *Dark Sun* no consiguió convencer al público de la misma manera que lo hicieron los *Reinos* o la *Dragonlance*. Y no, no hablamos de los videojuegos, sino del rol de lápiz y papel. Pese a las ilustraciones de Brom y los cuidado de su caja, cualquiera que fuese jugador de rol en los 90 pudo ver cómo el universo de campaña fracasaba. En España ni siquiera salió de forma oficial. El retraso en el desarrollo hizo que SSI perdiese el momento de hype que rodeaba al universo durante su lanzamiento, y *Dark Sun*, el videojuego, se estrelló. SSI nunca recuperaría la fuerza que perdió en Athas.

"La industria se había movido a un punto en el que se buscaba más el exitazo que mantener una línea y los costes de desarrollo se dispararon. Nosotros habíamos estado relativamente a salvo de eso porque nos dirigíamos a un público minoritario con nuestros juegos, pero al aceptar la licencia de *D&D* también habíamos aceptado jugar en primera división. No éramos una empresa como Electronic Arts, que podía apoyarse en millones y millones de dólares de capital riesgo, y de repente nos vimos apostando el futuro de la compañía en acuerdos de desarrollo que implicaban millones de dólares. Si una de esas apuestas salía mal, nos quedábamos sin dinero. Así de simple".



» [DOS] SSI nunca dejó de publicar wargames, pero ninguno conseguiría alcanzar el éxito de ventas de sus juegos de rol.



» [DOS] *Panzer General* no fue el último juego de SSI, pero sí su último éxito antes de que empezase la "era Mindscape".

> **"Tuvimos que aceptar ser un sello afiliado de EA, distribuidos por ellos"**
> JOEL BILLINGS

Estaba claro: había que vender SSI. La financiación que necesitaba para sus proyectos había crecido exponencialmente, así que acudió a EA para buscar una salida. Pero la fortuna jugó en su contra: cuando llegó el momento de proponer el acuerdo, Trip Hawkins -amigo personal de Bilings y actual director ejecutivo de EA- estaba ausente debido al nacimiento de su hijo. El acuerdo no prosperó y SSI perdió una gran oportunidad de futuro.

SSI decidió retirarse del acuerdo con TSR y centrarse en wargames más pequeños e inteligentes, buscando revivir como un fénix desde sus cenizas iniciales. El resultado fue *Panzer General*, su último gran nombre: un juego que al fin conseguía simplificar el wargame y hacerlo accesible al gran público. Fue un éxito inmediato, el wargame más popular de la historia de la editora. Pero el daño ya estaba hecho y necesitaban un acuerdo, el que fuese. Incluso Mindscape, que terminó comprando SSI en un acuerdo que trajo muchos más problemas. Tuvieron que mudar sus oficinas desde su emplazamiento original en Sunny Dale, California. Y Mindscape tampoco entendía que la industria ya sólo se movía por y para el blockbuster, lo que provocó graves problemas económicos: Mindscape cambió de dueño varias veces, la penúltima a Mattel, que vio como su stock se hundía por la compra y se la colocó como pudo a Ubisoft en 2001, sin que prácticamente hayamos vuelto a saber nada desde entonces.

No fue el mejor final posible, pero tampoco había alternativas. Los 90 supusieron un cambio feroz en la industria: el declive del PC, la consola como fin único, los estudios pequeños siendo absorbidos y desmembrados sin pausa por las grandes editoras... La historia de SSI es la de tantos estudios que permanecen en nuestra memoria retro por juegos que aún hoy resisten el paso del tiempo. Pero que, ay, no estaban preparados para una realidad de encorbatados y acciones en bolsa: los que deciden los juegos de hoy. *

LOAD'

RECOPILACION DE CASSETTE PARA

Ingeniería inversa, cintas de casete y las confesiones de un señor que metió pasta y ganó millones. Esto es load'n'run en el siglo XXI, la verdad y nada más que la verdad que nadie quiere reconocer.

POR STAR

MINERO LO

PULSA ENT

N'RUN

DECLARACIONES EN TU CONOCIMIENTO

Recordemos o descubramos qué era **Load'n'Run**, un panfleto de quiosco, apenas ocho páginas mal grapadas pero que adjuntaba una cinta de casete con cinco, diez y hasta doce juegos pistonudos, casi todos o todos juegos comerciales pirateados sin piedad con una pantalla de carga un pelín modificada y un nombre chiflado más falso que un euro de chocolate. Los críos pagábamos entre 5 y 8 euros al señor de los periódicos según el mes, corríamos a casa y enchufábamos nuestro Spectrum, MSX, Amstrad o Commodore y lo flipábamos con juegos como *Decisión Divina*, *Pichón Atómico*, *El Chispas* o *La Casa Di Jack*, que no eran otros que *Gift From The Gods*, *Potty Pigeon*, *Automata* o *Jet Set Willy* respectivamente, pequeñas ambrosías que nos dejaban con el culo más *p'allá* que *p'acá*.

Era tremendo que juegos pirateados con más cara que espalda se vendieran sin vergüenza en los quioscos. ¿Era una piratería buena, filibusterismo quizá? ¿Qué opinaba el Gobierno de todo esto? Y las empresas desarrolladoras de software españolas algo tendrían que decir pero, no, parece que no dijeron nada, o cuanto menos no consta negro sobre blanco que tomaran medidas legales pertinentes, de ahí que este tema siempre haya sido un tema pendiente de lucidez, parece un capítulo apócrifo de la cronología del software hispano. ¿Qué había detrás de Load'n'Run?

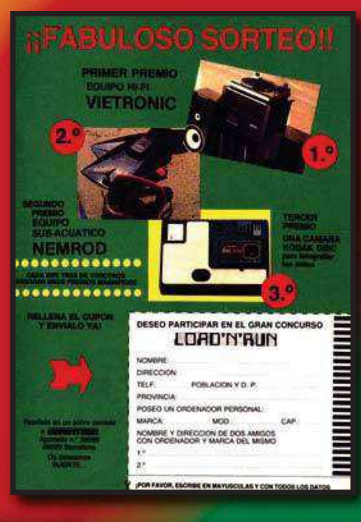
Lustros hace que tiramos la caña en pos de gente involucrada en Load'n'Run. Dos veces, dos, se negaron entrevistas o contactos, dos presuntos colaboradores o trabajadores o gentes metidas en el ajo que podrían responder cuatro preguntitas, dos personas que dijeron que nones, no por mala memoria, no por ausencia de nostalgia, no porque les aburriese el tema, no; no querían saber nada por remordimiento, no querían verse entrometidos en un asunto que uno de ellos definió como "totalmente ilegal y penalizable, no quiero tener problemas".

Sin embargo el asunto resucitó años después, esas casualidades, causalidades, serendipias del amigo de un amigo que conoce a un tipo que conoce a otro que se cree que algo tuvo que ver con los de la pata de palo, parche y botella de ron. Y vaya si tuvo algo que ver, vaya que sí.

Primero un par de intercambios electroepistolares con alguna declaración y chismorreo guapete, suficiente como para tomar por veraz su testimonio, y luego un tête-à-tête en la azotea de un lujoso hotel barcelonés, un lounge de los de a 20 pavos el mojito, para ser su apóstol y con las orejas más abiertas que un 600 con las puertas abiertas, que cuente cómo demonios se podía vender un producto ilegal sin que pasase nada.

Normas, siempre hay normas para una entrevista de semejante exposición. Uno, nada de nombres propios, el entrevistado no le apetece, no necesita, no quiere ser famosete, y el entrevistador prefiere evitar el ataque de un ejército de picapleitos, censuras editoriales y tirones de orejas, lo que contará el entrevistado es material de alto voltaje, es como un garganta profunda pero desestima que se le haga referencia con ese nombre porque "parece de película pornográfica, mejor llámame Richie". Y dos, evitaremos las palabras gruesas porque escritas hacen daño a los ojos, no llegaremos al extremo de los diálogos de un guión de Mortadelo y Filemón ▶







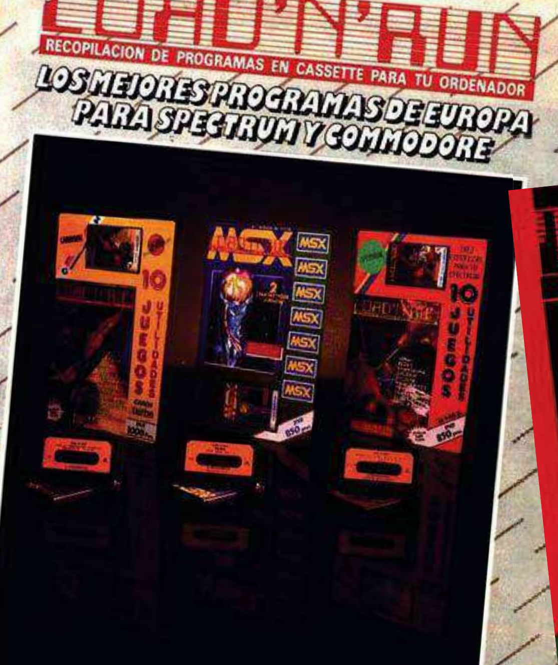
» ¡Ojo al Cristo, que es de plata! Fabulosos sorteos para ganar un ciclomotor, una bicicleta, una cámara fotográfica, una cadena musical, un equipo de submarinismo... premiacos que uno porDía conseguir por la cara.

pero casi.

Sentados más que cómodamente, prestándose mechero y con pintas patéticas de ricachuelos de peluche ahí estaban un entrevistador con ínfulas de premio Pulitzer y un confidente divertido, Richie, un grandullón espatarrado que ríe más que habla, y a volumen brutal vale añadir.

RG: Bueno, Richie, aquí estamos. Por empezar por alguna parte ¿por qué te dejas entrevistar? Lo probé con otros y, oye, no quisieron hablar, parecía que hubiese una conspiración de poderes fácticos o algo.
Richie: Yo no tengo nada que perder ni nada que ganar, me pareció divertido lo que me preguntabas la primera vez que nos pusimos en contacto porque nunca nadie me ha vuelto a preguntar por Load'n'Run. ¡Era un negocio como cualquier otro!

RG: Pues vayamos al grano porque tienes mucho que contar. Te aviso que tendré que recortar algunas partes de lo que me digas y cambiar alguna palabra por cuestiones de línea editorial y tal. Empieza por el principio. ¿Qué era Load'n'Run? ¿Cómo surgió?



Richie: Era un negocio. Empezó en Italia, en Milán para ser más concreto. Unas personas de allí tenía una empresa de sistemas de audio y elecrónica, fábrica de aparatos y componentes y aumentaron la producción a grabaciones y soportes de grabación. Vieron que los ordenadores eran el futuro inmediato ¿me entiendes? Ellos tenían el medio para grabar cintas de casete, buscaron niños para que programaran y así salió Load'n'Run. El nombre también procede de esta inmediatez, quisieron hacer una broma, Carga y Corre, organiza un negocio rápido, coge el dinero y corre. ¡Jajajaja!

RG: Has dicho niños programadores...
Richie: Sí, eso dije. Pobrecitos. Le pagaban unas pocas liras y chavales de no más de quince años les vendían sus programas. Había juegos muy malos, había aventuras conversacionales, había programas inútiles de biorritmos, de cartas astrales, sintetizadores de voz, programas educativos de las comarcas italianas, mapas ¿sabes lo que te quiero decir? Programas que no valían un pito pero todos juntos en una cinta parecía un regalo.

RG: Y te refieres a "ellos". ¿No eras tú uno de ellos?
Richie: ¡Oh, no! Claro que no, yo me uní junto con un familiar que invirtió mucho dinero para publicar otras revistas y llevarla a otros paises.

RG: Ahí está, tú estabas metido en la Load'n'Run española.
Richie: Interpreta que yo era un inversor, el que te paga y que manda a tu jefe, y también era uno de los que hizo que el negocio funcionara.



» Adolescentes y videojuegos guarretes, el binomio que no separa ni Dios.

RG: Pues cuéntame eso porque he visto que en el número uno de L'n'R versión española se sorteaba una motocicleta, una cámara fotográfica y no sé cuantas cosas más. Más adelante se anunciaban premios como viajes a Disneylandia -y en ese entonces no existía la de París- y que pagabais 150.000 pesetas a quien os enviara su juego.
Ricky: Eso lo pagaban los anunciantes, luego lo declaraban como una venta a mayor precio, movimientos para sanear la caja, ya me entiendes.

RG: Pues eso era pasta, las promociones para suscriptores eran extraordinariamente generosas.
Richie: Y eso hizo que el dinero entrara a carretas. ¡Jajaja!

RG: ¿Y las 150.000 pesetas? Eso son unos 900 euros, poca broma.
Ricky: No pagué a nadie esa cantidad de dinero. Sí que pagué algún dinero pero no tanto. Se pagaba a los que desprotegían los juegos y a los que los compraban en Inglaterra, también se pagó a algunos que hicieron algún programa, aunque eso era un asunto de los socios originales de Italia.

RG: ¡Eh! Poco a poco, que te estás saltando mucha chicha. A ver, pagar a los que compraban los juegos, explica eso que suena un poco raro, y si puede ser expláyate un poco, hombre, que quien te

» Café para todos. ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX, que nadie se quede sin su dosis de pirateo guapete. Quien esté libre de culpa que tire el primer Computone.







lea lo pueda entender.
Richie: L'n'R italiana llevaba programas hechos por niños, chavales, cobraban. Se vendía bien pero yo quería que se vendiera mejor, yo quería dinero ¿me entiendes? En Inglaterra vi que vendían juegos piratas en la calle, en un mercado. Yo tenía una fábrica de cintas de casete. Mentira. Mis socios tenían la fábrica. Si yo les llevaba cintas originales compradas en Inglaterra entonces en Italia las podrían copiar, me entiendes ¿verdad? Fuí a unos amigos ingleses y les dije que me compraran algunos juegos. Eran punkis o algo, de salir mucho de noche y fumar cigarrillos porro. Yo les daba el dinero y ellos iban a comprar juegos.

RG: ¿Y ya sabían qué comprar? Eso debía ser año 1983 o por ahí ¿no?
Richie: No, comprar no compraban mucho. Ellos robaban los juegos y se quedaban con el dinero.

RG: ¡¿Qué me estás contando?!
Ricky: Lo que dije. Les daba veinte libras y regresaban con quince o veinte juegos, a veces repetidos, entiéndeme, de los veinte juegos quizá cuatro eran iguales, eran robados.

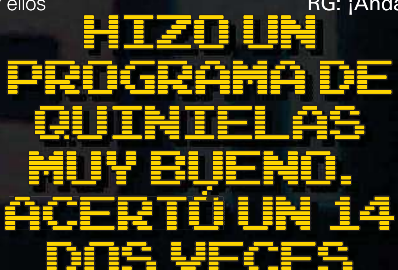
RG: Y eso a ti te daba igual, claro, porque por una cantidad de dinero te daban más juegos que en total costaban más.
Richie: Claro, si quitaba los repetidos los demás seguían costando menos que el dinero que les había dado. En Italia presenté los juegos para copiar pero dijeron que era arriesgado. En España ya estábamos preparando la revista y ya teníamos una empresa que nos grabaría las cintas. Allí también me dijeron que no se atrevían pero me dijeron que un chaval podía desprotegerlos y cambiar los nombres de los juegos, hacer que fueran juegos distintos, como había llevado muchos se podían poner varios en una misma cinta. El chaval lo hizo de un día para otro, era un niño raro, hablaba en ensamblador.

RG: ¿Perdona?
Richie: Sí, en veinticuatro horas teníamos varios juegos para poner en una misma cinta.

RG: No, jolines, lo del niño que hablaba en ensamblador.
Richie: Un niño raro, doce o trece años, cara de ratón, hijo y nieto de militares, estaba mal de la cabeza, hablaba en ensamblador, en lenguaje de programación. Se dirigía a una puerta y recitaba las intrucciones para abrirla, como si leyese un listado. Muy raro.

RG: Yo sé de casos de jóvenes que pensaban así pero de ahí a hablarlo como si fuera un idioma...
Richie: Ese niño hizo un programa de quinielas muy bueno. Acertó un 14. Dos veces.

RG: ¡Anda ya!
Richie: Como te lo cuento. Era para verlo. Se sentaba delante del ordenador e iba hablando en ensamblador mientras tecleaba, desprotegía los programas en minutos. Luego nos enteramos que hacía más programas de esos malos, tenía fijación por los de biorritmos, y entonces nos enteramos del programa de quinielas. Todos se reían de él, yo el primero, pero le convencí para añadirme a las apuestas y a mí también me tocó una quiniela de las suyas. ¡Jajaja! Menudo friki el cararratón ese.



RG: Chico, pues haberle fichado o haberle hecho socio de la empresa ¿no? O haber montado un negocio paralelo de quinielas.
Ricky: Se curó y se le pasó la tontería. Un compañero se lo llevó de prostitutas y se acabó el chollo. Se tiró todo un mes día tras día yendo de profesionales, se gastó una fortuna en señoritas. Lo último que sé de él es que trabajaba haciendo satélites y misiles para los americanos.

RG: Richie, me estás vacilando...
Richie: Cosas de la madre ¿sabes? El abuelo era un militar muy bien metido y cuando el cararratón se volvió normal movió influencias y lo colocó. En serio que el niño era un coco pero un poco tonto, ya sabes por donde voy.

RG: El programa ese de quinielas ¿no será el que acabó publicando L'n'R? ¡Dime que sí, por Dios!
Richie: ¡Jajaja! No era ese. ¿Tú venderías un programa que sabes que te puede hacer

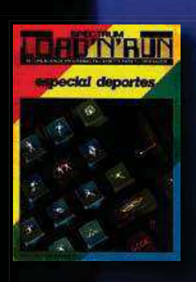


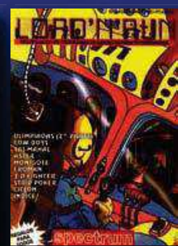


» Copias de guante blanco. Juego de **Ultimate** pasado por la batidora de **Load'n'Run**, dando muy bien el pego y metiéndonosla doblada muy fuerte.



Sería divertido ver las panchangas entres el departamento de suscripciones y el de contabilidad. Del suscríbete y gana un viaje a Disneylandia al, bueno, te regalamos una cámara de fotos. Ah, no, te damos una agenda personalizada. Pensándolo mejor ¿te va bien una camiseta?










» El fin de la falocracia. Ya desde el primer número se dejaba claro que los videojuegos -y el dinero- no conoce de sexismos.

ganar dinero? ¡Jajaja! Sí que hicimos correr el rumor que ese programa que se vendió, que era otro, te podía hacer millonario para que aumentaran las ventas. El bueno tenía más complejidad, introducías datos de partidos ganados, perdidos, resultados... Era algo de algoritmos precognitivos... ¡Jajaja! No, en serio, no tengo ni idea de cómo funcionaba pero te aseguro que funcionaba.

RG: Pero, a ver, hacer correr un rumor así a las bravas para que llegue a la gente no era tan sencillo, y además sin el cararratón ese ¿Quién desprotegió los juegos que vinieron después?
Richie: Otros chavales. Tardaban dos o tres días pero seguíamos teniendo juegos piratas. La quiniela conseguimos que entrevistaran a otro niño en periódicos con la excusa de que cualquiera podía hacerse rico con un ordenador.

RG: ... lo que nos lleva al gran asunto. ¿Cómo podíais vender eso sin que nadie os dijera nada?
Richie: Porque esto es España. Aquí un juego de computadora se registraba como si fuera una obra literaria ¿me entiendes? Registrabas el código y si otro lo modificaba tenían que comparar código con código, y eso no lo hacía nadie. Eran juegos ingleses, tampoco sabían cómo actuar en este país.

RG: Por eso no pirateásteis españoles...
Richie: ¡Jajaja! Sí, sí que piratemos juegos españoles. ¡Jajajaja!

RG: Ostras, pues no me suena haber visto ninguno en las cintas de Load'n'Run.
Richie: ¡Jajajaja! Mira la cintas de L'n'R italiana. ¡Jajaja!

RG: Te iba la guerra sucia ¿eh?
Richie: Lo que me va es fastidiar a los que van de listos. L'n'R se vendía muy bien, ganábamos muchísimo dinero y eso provocaba mucha envidia ¿entiendes? Nosotros teníamos la fórmula mágica de vender en quioscos una cinta con diez juegos al mismo o menor precio que cualquier juego español, teníamos juegos italianos que ya estaban pagados y amortizados, teníamos juegos piratas y nadie nos decía nada. ¿Sabes por qué? Porque querían que les pirateásemos para poder denunciarnos ¿sabes lo que te digo? Hubo gente que nos propuso ir a medias, nos daban permiso para que les pirateásemos sus juegos a cambio de un porcentaje de los beneficios de las ventas. ¡Jajaja!

RG: No me lo puedo creer. ¿Y qué hiciste?
Richie: Lo que te dije: los publicamos en la L'n'R italiana. ¡Jajaja!

RG: Chico, que cuando llegue a casa buscaré por Internet para ver que compañía es esa.
Richie. Mira lo que quieras, a partir de ahí pirateamos a varias empresas españolas porque ya todo nos daba igual, los socios españoles querían hacer una revista con más páginas, se creían reporteros y querían ser gente importante en el sector editorial, y nosotros nos pasamos a otros negocios.

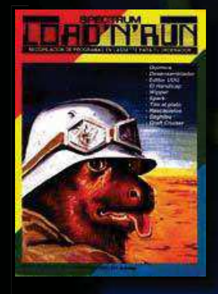
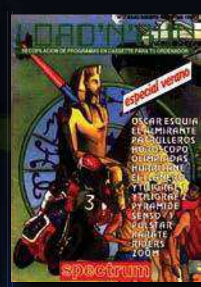
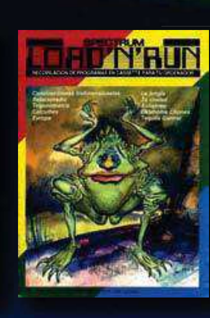
RG: Pero lo que no entiendo es que en la L'n'R aparecía todo aparentemente legal, con NIF's, nombres y direcciones de empresas, nombres y apellidos de colaboradores...
Richie: Porque todo era legal, lo que podía no serlo era utilizar juegos de otros sin permiso.

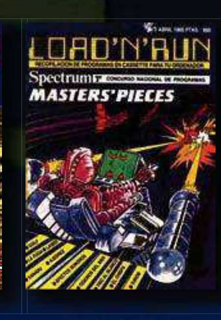
RG: Pero no cuadra eso que otros participantes o colaboradores no hayan querido hablar conmigo antes.
Richie: Las sociedades que llevaban la edición y distribución estaban perfectamente construidas. Los trabajadores tenían su nómina o se les hacía facturas pero no por todo el trabajo, había mucha parte de sueldo que la cobraban en negro y su trabajo era ingeniería inversa, algo que está muy mal visto y, como dije, puede ser ilegal.

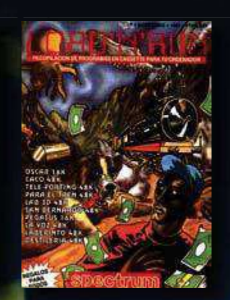
RG: Pues muy bien montado lo teníais...
Richie: Nosotros sí. ¡Jajaja! Los socios legales lo tenían muy mal montado porque lo tenían todo legal ¿me entiendes? Creían que el dinero que se ganaba era limpiamente, si hasta crearon más publicaciones con contenidos pirata, avariciosos.

RG: ¿Pero te refieres a los españoles o a los italianos?
Richie: ¡A los dos! ¡Jajaja! Los españoles eran muy ingénuos, cuando nos fuimos se frotaron las manos porque se pensaron que se iban a forrar.

RG: Y vosotros ¿qué hicisteis después?
Richie: Negocios en Brasil, no te voy a contar en qué.





» La competencia. Hermana de Load'n'Run, STARS se hacía la autocompetencia como aquella vieja teoría que dice que Pepsi y Coca-Cola son los mismos para ganar el doble y evitar que entren terceros en el mercado.



RG: Tampoco quiero saberlo, miedo me da.
Richie: ¡Jajaja! Sí que da un poco de miedo, sí, ¡jajaja!

RG: Entonces, para que me quede claro, en Load'n'Run estaba la parte legal y transparente, y por otro lado estabas tú trapicheando con tejemanejes un poco así como de tapadillo.
Richie: Eso es. Así es como se hizo el dinero, con mucha suerte y casualidades pero también… ¿cómo era eso? Que siendo legal no te vas a hacer nunca rico.

RG: O sea, que eres rico.
Richie: Sí, lo soy.

RG: Y todo gracias a L'n'R…
Richie: Ahí empezó todo…

RG: ¿Y sabes si alguien más de la época se hizo rico también?

Richie: Claro que sí. ¿O es que te crees que yo era el único que hacía lo que hacía? Hubo otras publicaciones de juegos piratas, alguna que otra empresa de software tenía sus negocios opacos, socios que se quedaban con el dinero, distribuidoras que facturaban pufos, gente que hacia tratos con política…

RG: Cambiemos radicalmente de tema, que la cosa se pone fangosa. A ver, entiendo que estás completamente fuera del terreno de los videojuegos y la nostalgia que está de moda…
Richie: Totalmente.

RG: Entonces poco o nada podrás opinar sobre lo que se hace ahora o sobre el resurgir de los videojuegos vintage.
Richie: Te puedo decir que la única manera para tener éxito es tomártelo como un negocio para hacer dinero. Con L'n'R tuvimos claro que duraría lo que iba a durar y quemamos todas las naves para conseguir nuestro objetivo ¿me entiendes? Si hay un resurgir y no hay negocio no lograrás nada.

RG: Hombre, esta entrevista saldrá en una revista de pago, así que negocio y objetivo para ganar dinero sí que hay, no te voy a engañar.
Richie: Si la publicaras en una página web sin cobrar es que serías tonto. No des nunca nada gratis si tienes oportunidad de ganar dinero con lo que haces.

RG: ¿Aun a costa de publicar material ajeno?
Richie: ¡Jajaja! ¡Que macho de la cabra eres! ¡Jajaja! Sí, aun a costa de piratear. Si no lo haces tú lo harán otros. Te dije que a nosotros nos salió competencia, también ganaron dinero.

RG: Pues parece que aquí quien no ha sabido espabilarse es servidor, que me toca currar cuando puedo y cuando me dejan, cosa que no sucede a menudo…
Richie: Es verdad. ¡Jajaja!

RG: Richie, el macho de la cabra ahora lo estás siendo tú, que lo sepas.
Richie: ¡Lo sé, lo sé! He llegado hasta donde estoy siendo eso de la cabra. ¡Jajaja!

RG: Nada, gracias por la charla y, por cierto, las bebidas las pagas tú.
Richie: ¡Jajaja! Claro, ya me invitarás tú cuando seas rico. ¡Jajaja! ■

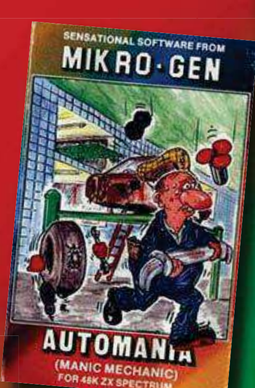
MUCHOS DE LOS QUE SE HICIERON RICOS YA NO LO SON



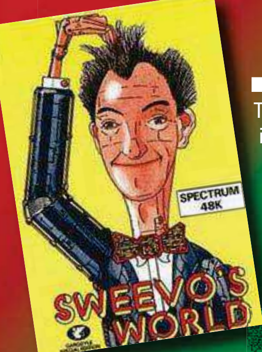
LOS 5 TÍTULOS MÁS CHACHI PIRULI DE LOAD'N'RUN



■ GIFT FROM THE GODS
Se conoce que traducir el nombre literalmente como «El regalo de los dioses» no acaba de cuajar, así que se inventaron un nombre mejor: «DECISIÓN DIVINA», que suena así como, bueno, no suena mal.



■ AUTOMANIA
¿«Cochemanía»? ¿«Lío en el taller»? ¿«Factura con IVA o sin IVA»? No era fácil encontrar un nombre hispanizado a esta pequeña joya, era mucho más fácil llamarlo simplemente «EL CHISPAS».



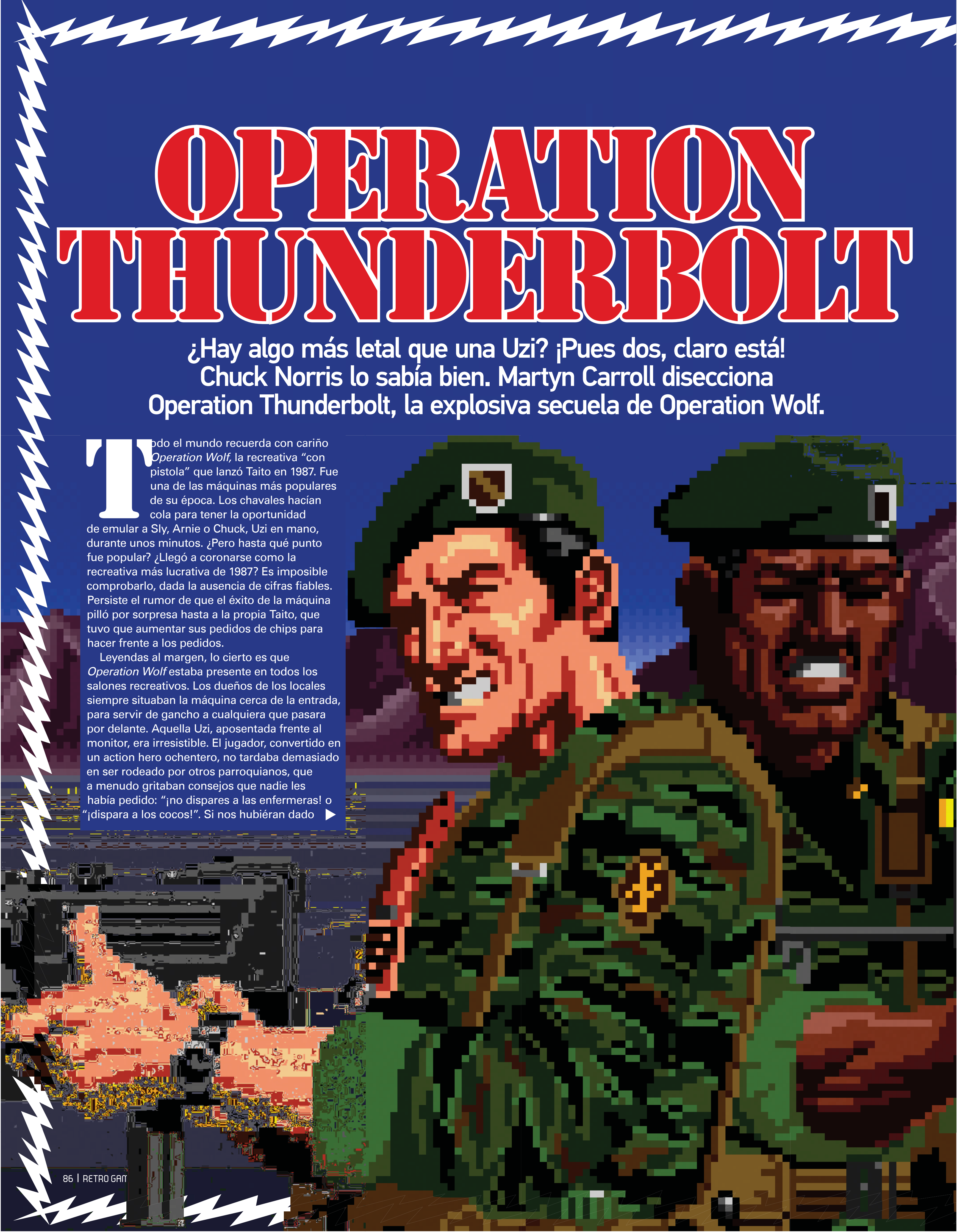
■ SWEEVO'S WORLD
Todo es raro en este juego isométrico. ¿Qué pinta ese Stan Laurel robotizado en la portada? ¡Es de locos! Eh, espera, ya sé qué nombre ponerle: «MUNDILOCANDIA», ale, ya podemos irnos.



■ SABOTEUR!
Un agente secreto infiltrado en una base enemiga, quizá un ninja, cualquiera podría inventarse un nombre coherente. En Load'n'Run no, allí lo llamaron «MASCARADA»,.

■ YIE AR KUNG-FU
La opción de rebautizo es tan de cinta VHS, tan de carajillo doble, tan de vergüenza ajena que debería merecerse un aplausio. ¿Se lo damos? «BRUCE LUU - EL HERMANO MENOR DE BRUCE LEE».





OPERATION THUNDERBOLT

¿Hay algo más letal que una Uzi? ¡Pues dos, claro está! Chuck Norris lo sabía bien. Martyn Carroll disecciona Operation Thunderbolt, la explosiva secuela de Operation Wolf.

Todo el mundo recuerda con cariño *Operation Wolf,* la recreativa "con pistola" que lanzó Taito en 1987. Fue una de las máquinas más populares de su época. Los chavales hacían cola para tener la oportunidad de emular a Sly, Arnie o Chuck, Uzi en mano, durante unos minutos. ¿Pero hasta qué punto fue popular? ¿Llegó a coronarse como la recreativa más lucrativa de 1987? Es imposible comprobarlo, dada la ausencia de cifras fiables. Persiste el rumor de que el éxito de la máquina pilló por sorpresa hasta a la propia Taito, que tuvo que aumentar sus pedidos de chips para hacer frente a los pedidos.

Leyendas al margen, lo cierto es que *Operation Wolf* estaba presente en todos los salones recreativos. Los dueños de los locales siempre situaban la máquina cerca de la entrada, para servir de gancho a cualquiera que pasara por delante. Aquella Uzi, aposentada frente al monitor, era irresistible. El jugador, convertido en un action hero ochentero, no tardaba demasiado en ser rodeado por otros parroquianos, que a menudo gritaban consejos que nadie les había pedido: "¡no dispares a las enfermeras! o "¡dispara a los cocos!". Si nos hubiéran dado ▶

PIXEL PERFECT

El arte de Operation Thunderbolt, en toda su gloria



TÍOS DUROS

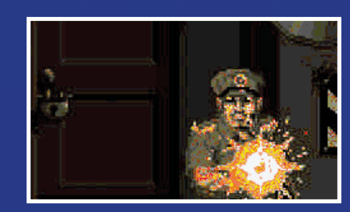
Estos señores encajaban plomo sin despeinarse

EL RUSO



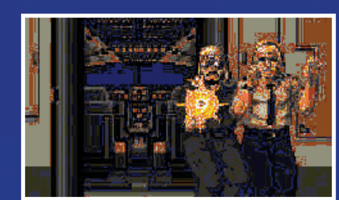
■ Este guardia recordaba bastante a cierto enemigo de *Operation Wolf*. Aparecía al final del 4º nivel (y en el ecuador del 6º en los niveles de dificultad más altos) disparando sin freno su Gatling gun. Llevaba un chaleco antibalas, así que había que acercarle en la cabeza.

EL GENERAL



■ El líder de la milicia local intentaba cortarte al paso mientras escapabas del cuartel enemigo al final del 6º nivel. Disparaba cohetes que hacían verderos estragos, así que debíamos corresponderle con su misma medicina. En el modo de 2 jugadores soportaba el doble de daño.

EL SECUESTRADOR



■ El jefe de los secuestradores no dudaba en utilizar al piloto de escudo humano, así que era mejor olvidarse de las granadas o uno acababa dándose de bruces con el final malo. Era mejor esperar a que el malo abriera fuego y confiar en nuestra puntería con la ametralladora.

> "Operation Thunderbolt se limitó a multiplicar por dos todo lo que funcionó tan bien en la primera entrega"

▶la oportunidad de jugar a dobles con un amigo...

El impacto de la recreativa no pasó desapercibido a ojos de Ocean, que tiró de chequera para hacerse con los derechos para programar las versiones domésticas para ordenador. Como era de esperar, arrasaron en las Navidades de 1988. [NdT: En España, ERBE nos la coló a base de bien, al distribuir *Operation Wolf* como parte del pack *Erbe 88*, junto a cuatro títulos mediocres: tres de Topo y la conversión del *Butasan* de Jaleco]. La muestra más evidente del éxito de la placa fue la rapidez con la que Taito lanzó su secuela. *Operation Thunderbolt* aterrizó en los recreativos nipones en diciembre de 1988, apenas un año después de la llegada de *Operation Wolf*, distribuyéndose en el resto de mercados a principios de año siguiente. Como podéis imaginar, la expectación era máxima. En Europa debutó en la feria ATEI (Amusement Trades Exhibition International) en enero de 1989, convirtiéndose en una de las sensaciones del año junto a *Chase HQ*, *Hard Drivin'* de Atari y *NARC* de Williams.

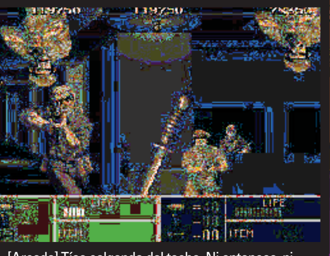
La fórmula de *Operation Thunderbolt* era tan sencilla como efectiva: se limitaron a multiplicar por dos todo lo que funcionó tan bien en la primera entrega. Para empezar, desplegaba muchos más enemigos. Los soldados y los vehículos de combate ocupaban, literalmente, toda la pantalla, atacándonos desde todos los ángulo – en comparación, *Op. Wolf* parecía *Desert Bus* [NdT: un viaje en bus de ocho horas, reales, que formaba parte de *Penn & Teller's Smoke and Mirrors*, un delirante juego de Mega CD que jamás llegó a ponerse a la venta]. Además, *Op. Thunderbolt* desplegaba muchas más fases, algunas de ellas coronadas por tiroteos contra jefes realmente duros de pelar. Pero la novedad más obvia era, lógicamente, la incorporación de un segundo jugador. Roy Adams regresó para liberar más rehenes, pero esta vez contó con la ayuda de Hardy Jones, su camarada Boina Verde. Claro está, esto significaba que ahora eran dos las ametralladoras que reposaban frente al



» [Arcade] Aquellos malditos cuchillos nos obligaron a ajustar al máximo la puntería.



» [Arcade] Hoy sería ridículo: dos terroristas y un puñetero *After Burner* van a por nosotros.



» [Arcade] Tíos colgando del techo. Ni entonces, ni ahora, nos importa lo más mínimo cómo lo lograban.

monitor. Esto se tradujo en una cabina un 25% más grande que la que ofrecía su predecesor.

Se añadió un elemento competitivo al modo de dos jugadores. Al final de cada nivel se comparaba el ratio de "dianas" entre ambos usuarios, aunque los mayores piques vendrían al disputarse los botiquines, la munición o los chalecos antibalas que aparecían en pantalla.

Junto a la incorporación de un segundo jugador, también llamó mucho la atención la aparición de fases "en 3D". *Operation Wolf* se desarrollaba a través de un scroll a derecha o izquierda, pero su secuela añadió además fases en las que se avanzaba "hacia adelante", ya sea a pie o a bordo de vehículos. La perspectiva era un poco rudimentaria, pero el movimiento era bastante suave para la época, gracias a la utilización de la placa Top

» [Arcade] Los rehenes corrían como pollos sin cabeza entre el infierno de balas.



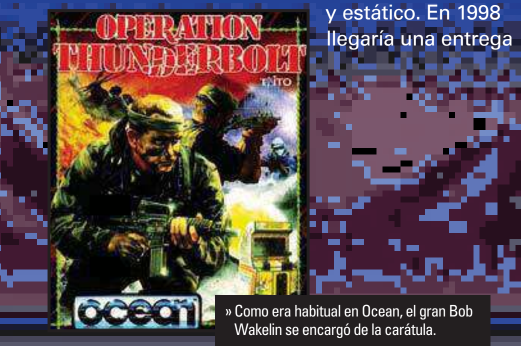
» [Arcade] Granadas dentro de un avión. Solo en los 80 se podía ver algo semejante.

Speed de Taito, la misma utilizada en el arcade de conducción *Top Speed/Full Thottle* que precedió a *Chase H.Q.*

Operation Thunderbolt impresionó a los parroquianos de los salones recreativos, pero la aparición de las secciones 3D y el gran número de enemigos en pantalla no hacía nada fácil su salto a los sistemas domésticos. Como no, Ocean se hizo con los derechos del juego, con vistas a comercializar las adaptaciones domésticas en las navidades de 1989. Las versiones Spectrum, Amstrad CPC y C-64 no lograron repetir el grado de fidelidad mostrado en *Operation Wolf* la temporada anterior. Los ports para Atari ST y Amiga fueron mucho más afortunados. La propia Taito produciría, años más tarde, una adaptación a SNES que pasó sin pena ni gloria, pese a ser compatible con el ratón de Nintendo y el Super Scope.

El tercer juego de la saga, *Operation Wolf 3*, no llegaría a los recreativos hasta 1994, en pleno boom de los gráficos digitalizados, y cuando el subgénero de los shooters de pistola ya había sido plenamente explotado por sus competidores. Entre ellos estaba *Line of Fire* de Sega, *Beast Busters* de SNK (que añadió una tercera arma al mueble) y *Steel Gunner* de Namco. La propia Taito viró hacia la Ciencia Ficción con *Space Gun*. En comparación a todos estos, *Operation Wolf 3* era bastante soso y estático. En 1998 llegaría una entrega más, *Operation Tiger*, con gráficos poligonales, pero dado que la placa, que recurría a una PowerPC a 100MHz como CPU, no ha podido ser emulada hasta la fecha, este último capítulo se ha convertido en el más desconocido de toda la saga.

Por último, no podemos dejar de hablar de otra placa de Taito que, aunque no pertenezca a la franquicia *Operation Wolf/ Thunderbolt* si mantenía evidentes semejanzas con estos, pese a no jugarse con pistola. Corría el año 1989 y Taito, después de "inspirarse" en la segunda película de Rambo para crear *Operation Wolf*, no desaprovechó la oportunidad de hacerse con los derechos de Rambo III para producir la recreativa oficial del film. Aunque sus dos protagonistas (John y el Coronel Trautman) se mostraban en pantalla y se controlaban con sendos joysticks, *Rambo III* mantenía bastantes semejanzas con *Operation Wolf y su secuela (amén de ciertos ramalazos de Cabal)*, desplegando una mezcla de niveles 3D y otros con scroll lateral, en los que las mirillas daban buena cuenta de miles de soldados enemigos. ✱



» Como era habitual en Ocean, el gran Bob Wakelin se encargó de la carátula.

FIN DE PARTIDA

Salir vivo era tan importante para tí como para los rehenes

EL PEOR FINAL



■ Tu misión tenía un abrupto y tráfico final si no lograbas salvar al menos a un rehén en el cuarto o sexto nivel. Incluso si aún te quedaban créditos por pulir, era el fín.

FINAL MALO



■ Si alcanzabas la cabina y matabas accidentalmente al piloto, descubrías que no había quien pudiera pilotar el avión de vuelta a casa. Esos tanques no auguran nada bueno.

FINAL BUENO



■ ¡Misión cumplida! Has logrado matar al secuestrador sin llevarte al piloto por delante. Una nación agradecida espera a su héroe, con banderitas para todos, por supuesto.

EL MEJOR FINAL



■ Para lograr el mejor final posible debías matar al secuestrador, salvar al piloto y llevar a casa a los 18 rehenes. La hazaña era recompensada con 1.8 millones de puntos.

CONVERSIONES

Las versiones domésticas de *Operation Wolf* dejaron un grato recuerdo...¿Pero se portaron bien con la secuela?

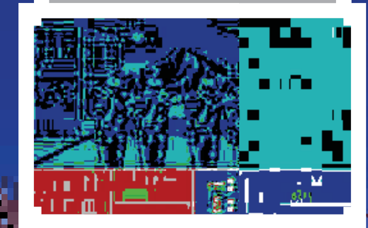


COMMODORE 64

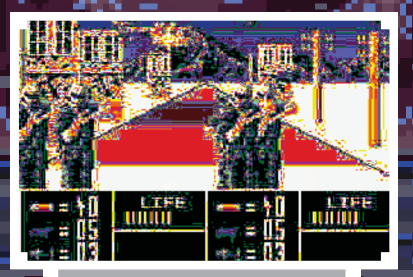
■ La historia que hay detrás de la entrega C64 merecería su propio reportaje. Para abreviar, la versión original se desechó tras muchos meses de desarrollo y Ocean tuvo que recurrir a sus mejores talentos para poner en marcha una entrega viable en apenas unas semanas. Distintos equipos trabajaron las secciones 2D y 3D de manera simultánea, asi que el resultado final no dió sensación de cohesión, aunque era jugable y se parecía a la máquina. Misterio: la revista *Zzap!* lo puntuó con un 92%, en una review con pantallas de la versión desechada.

ZX SPECTRUM

■ El hype se disparó cuando Ocean reveló que Andrew Deakin e Ivan Horn, la pareja que adaptó con éxito *Operation Wolf* al Spectrum, volverían a formar equipo para encargarse de la secuela. El resultado fue decepcionante, entre otras cosas porque se les fué la mano con el número de enemigos en pantalla. Desde el principio uno se veía las caras con un montón de enemigos y helicópteros a a la vez. A nivel técnico era impresionante, pero como juego era un infierno monocromático. La conversión de *Cabal*, también obra de Ocean, y lanzada en las mismas fechas, era muy superior.



> "La cabina era un 25% más grande que la de Operation Wolf, con dos Uzi frente a la pantalla"

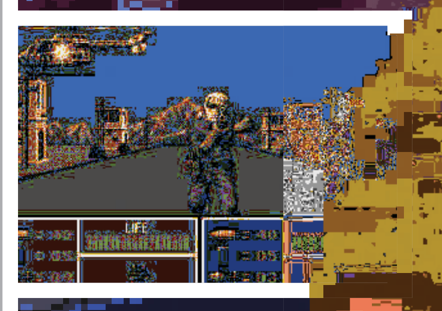


AMSTRAD CPC

■ Desarrollada al unísono que la de Spectrum, la versión CPC se benefició enormemente de un mayor colorido (salvo que fueras usuario de fósforo verde). Podías ver dónde disparabas, lo que suponía una enorme mejora, a pesar de que, al igual que el resto de conversiones Ocean de *Operation Thunderbolt*, la mirilla era demasiado pequeña. Debido a esto, apuntar a los enemigos se convertía en una tarea casi titánica. Al menos los desarrolladores tuvieron el buen juicio de incluir un truco para saltar niveles, para alegría de los menos pacientes... y los más tramposos.

COMMODORE AMIGA

■ Casi idéntica a la versión ST, era una delicia jugar utilizando el ratón para manejar la mirilla. Un vistazo más exhaustivo mostraba algunas mejoras exclusivas de Amiga. En las secciones 3D había objetos extra, como los arbustos a los lados de la carretera en la primera fase, por ejemplo. Mejoras menores, pero que bastaron para hacer de la entrega Amiga la mejor versión doméstica de *Operation Thunderbolt* de su época.





SNES

■ Desconocemos las razones que llevaron a Taito a lanzar una adaptación para SNES en 1994, casi seis años después de la irrupción de la máquina recreativa. Incorporaba algunas mejoras,como la posibilidad de elegir entre seis soldados. La mecánica no cambió un ápice, aunque se echó en falta la suavidad y velocidad de la coin-op. Eso si, fue todo un detalle incluir la opción de poder usar el ratón de SNES y el Super Scope.

AMSTRAD GX4000

■ Otra gran oportunidad perdida para haber explotado las cualidades de la consola de Amstrad. El cartucho encerraba el mismo juego ya existente en la versión de cinta/disco, al que solo se le sumaron más colores en pantalla gracias a la superior paleta de los Amstrad Plus. Esto debería haber sido una ventaja, pero en realidad fue en detrimento del juego, ya que desplegaba colores mucho más apagados que los que ofrecía la entrega para CPC. Se podría haber hecho una gran conversión, y en lugar de eso, nos dieron un juego mediocre y encima mucho más caro.





ATARI ST

■ John Brandwood (código) y Rob Hemphill (gráficos) hicieron un gran trabajo adaptando *Op.Thunderbolt* a los ordenadores de 16-bit. Hasta incorporaron la intro de la recreativa (con música de Jonathan Dunn), y los FX y los sprites también fueron tomados directamente de la placa. Los gráficos se redujeron un poco de tamaño y el scroll de las zonas 3D no era tan suave como en la máquina, pero en general fue una gran conversión. Incluso incorporaron nuevos detalles, como el traqueteo del jeep en la 3ª fase y los reflejos de agua en la 5ª.

PC/PS2/XBOX

■ Los que soñábamos con una conversión "pixel perfect" de la máquina tuvimos que esperar hasta 2005, cuando vió la luz *Taito Legends*. Este recopilatorio incluía *Operation Thunderbolt* y otros 28 clásicos del catálogo Taito incluyendo *Operation Wolf* y *Space Gun*, amén de clásicos como *Bubble Bobble* y *New Zealand Story*. La emulación era perfecta y solo se echó en falta la compatibilidad con pistolas (aunque podías usar el ratón con la versión PC). Eso sí, se benefició enormemente del uso de los sticks analógicos de PS2 y Xbox.

JOHN MEEGAN

El programador de Ocean nos cuenta como ayudó a rescatar el port a C64

***Operation Thunderbolt* siempre se ha considerado como una de las conversiones más "accidentadas". ¿Puedes contarnos qué sucedió?**
Gary Bracey, de Ocean, contrató a un programador llamado Trevor Brown a raíz de una demo 3D de Atari St. Trevor estuvo desocupado durante un par de meses tras ser contratado, asi que se le recolocó en el desarrollo de *Operation Thunderbolt* para C64. El problema es que no tenía ninguna experiencia con C64, ni con el ensamblador ni con las herramientas de desarrollo que se utilizaban en Ocean en aquellos tiempos. Se le dió el código fuente para todos los componentes esenciales, incluyendo multiplexers y scrolls hechos por Paul Hughes. Paul gastó además una considerable cantidad de tiempo enseñando a Trevor cómo utilizar todos aquellos elementos. Desafortudamente, y en contra de nuestros consejos, Trevor decidio "hardcodear" las particiones del raster para permitir sprites mayores en pantalla. El problema es que los sprites no podían moverse verticalmente [...]. No logró hacer un movimiento 3D ni remotamente convicente. Para Gary parecía obvio que todo aquello superaba a Trevor. En favor de Gary, tengo que decir que quiso darle al pobre el tiempo suficiente para intentarlo. Pero era el hombre equivocado en el trabajo equivocado.

¡Suena como una pesadilla! ¿Qué sucedió después?
El proyecto fue reasignado a Paul [Hughes], Rich Palmer, Steve Thomson y un servidor con el objetivo de tenerlo finalizado lo más rápidamente posible. Yo me encargué del tema de las 3D. Fueron seis semanas de absoluta miseria. En una ocasión me desperté debajo de la mesa, cubierto de hormigas. A los nuevos programadores les gusta idealizar esas largas noches en vela, pero aquello era el infierno.

¿Pudísteis salvar algo útil de aquella versión?
El código base era basura. Había kilobytes de código que simplemente no hacían nada. Gary no podía creer que nada de aquello fuera aprovechable. También se tuvieron que rehacer los gráficos, con la excepción (quizás) de la pantalla del título. Los sprites eran demasiado grandes y tenían overlays que nunca podrían ser utilizados. A Brian Flanagan le sentó fatal descubrir que todo el trabajo gráfico que había hecho hasta entonces tenía que ser descartado por necesidad.

Dadas las circunstancias a las que os enfrentásteis... ¿Quedásteis satisfechos con la versión final?
Fueron seis semanas de duro esfuerzo, y creo que todo el mundo hizo un buen trabajo teniendo en cuenta el plazo que nos dieron. Todo tenía un aspecto decente y se jugaba bastante bien.

¿Os dieron algún tipo de bonus por sacar a Ocean de aquel agujero?
Si. Fue un infierno, pero uno muy lucrativo.

TOP 25 JUEGOS ZX81

La elección de los lectores — Retro Gamer

Aunque no tuvo demasiado éxito fuera del Reino Unido, el ZX81 de Sir Clive Sinclair tiene un puesto destacado dentro de la historia de los microordenadores domésticos al anticipar la fiebre que se desataría solo unos años después. Estos son sus mejores juegos.



City Patrol

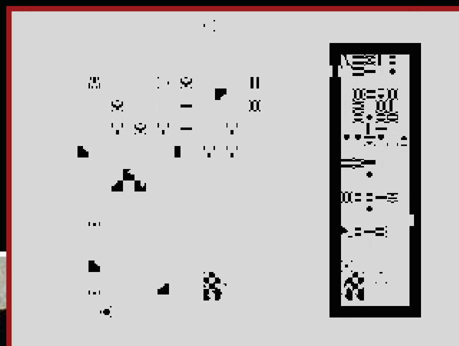
DESARROLLADOR: Don Priestly
AÑO: 1982 **GÉNERO:** Shoot-'em-up

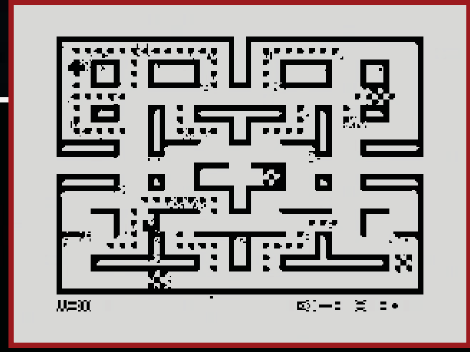
25 Al pensar en juegos que hacen un trabajo visual impresionante con las limitades capacidades gráficas del ZX81, *City Patrol* es uno de los que más alto puntúan. El scroll de edificios del juego no solo está resuelto de forma espléndida, sino que se mueve en varias capas paralelas para dar sensación de profundidad. Esa solución gráfica multiplica la suspensión de credulidad cuando intentas evitar acertar a los edificios al disparar disparas sin pausa a un invasor alienígena que atraviesa la ciudad.

ZX Galaxians

DESAR.: Artic **AÑO:** 1982 **GÉNERO:** Shoot-'em-up

24 La conversión no oficial para ZX81 del éxito de recreativas de Namco no es lo más legal que se puede echar uno a la cara, pero lo cierto es que garantiza una buena sesión de disparos frenéticos que no da ni un segundo de descanso. A diferencia del arcade en el que se basa, *ZX Galaxians* no tiene ataques predefinidos para los enemigos, lo que garantiza una buena dosis de tensión. La barra lateral con instrucciones, puntuación, records y vidas es un toque gráfico estupendo.





Damper/Glooper

DEVELOPER: MP Crane **YEAR:** 1983 **GENRE:** Maze

23 Este excelente pack doble de Quicksilva tenía dos conversiones no oficiales de sendos éxitos del género laberíntico en las recreativas: *Amidar* (*Damper*) y *Pac-Man* (*Glooper*). Ambos tienen buenos controles y son relativamente fieles a sus inconfesas inspiraciones originales. Particularmente, *Glooper* replica la estructura del laberinto de *Pac-Man* adaptándolo al formato televisivo con bastante tino, algo que desde luego no se puede decir de todas las conversiones del clásico de Namco que tuvimos que padecer en los ochenta.

Football Manager

■ **DESARROLLADOR:** KEVIN TOMS ■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** DEPORTIVO

22 El ZX81 fue una máquina modesta incluso en su idea, con numerosas limitaciones que lanzaban todo un desafío al rostro de los desarrolladores. Por ejemplo: ¿cómo representar un partido de fútbol en la máquina? Es más, para empezar... ¿cómo distinguir a los equipos? ¿Y cómo mover multitud de objetos simultáneamente para reflejar la complejidad de los partidos? La visión de Kevin Tom: un paso lateral para alejarse de todos estos problemas. En vez de tomar control de un jugador en el campo, como en juegos deportivos previos, *Football Manager* permite tomar las decisiones a las que se enfrentan los gestores del equipo.

Aunque las limitaciones del juego están claras desde bien pronto, la mecánica posee una innegable complejidad. Como gestor / entrenador del club, tendrás que controlar a uno de los 32 equipos que se enfrentan en la liga y escoger a los jugadores, contratar y despedir deportistas, equilibrar el presupuesto y enfrentarte a las lesiones (de otros). Tu equipo va siendo clasificado en base a distintos criterios y tus acciones como gestor también son escrutadas. La interfaz de texto es muy funcional y hace que la acción sea ágil.

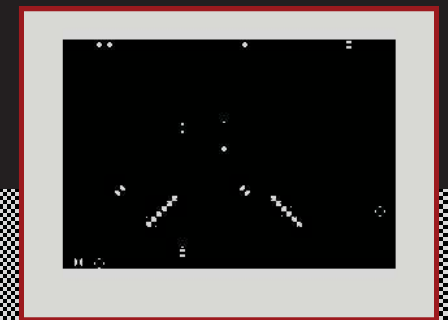
Todo ello sería inútil si el juego no fuera capaz de replicar la tensión y el drama de los partidos, pero el texto también consigue enfrentarse a ese problema: cada nueva línea en la que se avecina un gol transmite la tensión y emoción de un partido real. Pocas cosas más apropiadas que el nombre del estudio ficticio que lo programó, Addictive Games: *Football Manager* es innovador, y engancha como un demonio.

Night Gunner

■ **DESARROLLADOR:** Digital Integration

■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

21 Eres el fusilero de cola de un bombardero que está siendo atacado, y más te vale abatir a todos esos enemigos que se acercan si quieres seguir vivo. Eso implica controlar un punto de mira desde una perspectiva de primera persona y liquidar una oleada infinita de enemigos lo más rápido posible (lo que garantiza mayores puntuaciones). Los gráficos del juego son un tanto discretos, pero está claro que los desarrolladores tenían en mente la capacidad del ZX81 y cómo usarla en su favor. Un juego estupendo, y uno que sospechamos que habría acabado mucho más arriba en esta lista de los mejores juegos de ZX81 si no fuera porque hay un famoso título en primera persona brillando en el top 10...



Avenger

■ **DESARROLLADOR:** Kevin Flynn

■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

20 *Scramble* fue un juego muy imitado (o directamente clonado) a principios de los ochenta, y *Avenger* es uno de los mejores copiones que aparecieron para ZX81. La clave está en lo que añade a la fórmula del original. *Avenger* ofrece, además de los habituales lásers y bombas habituales en *Scramble* y sus muchas variaciones, la característica de que el láser puede sobrecalentarse y quedar inutilizado durante unos valiosos segundos. Además, las estaciones atómicas están en la superficie del planeta. Aunque la mayoría de los edificios pueden ser destruidos hay que llevar cuidado con las estaciones si no quieres presenciar un descomunal hongo nuclear. Hay clones más vistosos de *Scramble* para ZX81, pero *Avenger* es, desde luego, el más ingenioso.







QS Asteroids

■ **DESARROLLADOR:** Quicksilva ■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

19 Esta conversión no oficial para ZX81 del éxito de Atari logra acertar en todos los blancos necesarios para construir un juego imprescindible, y además las limitaciones monocromáticas del ordenador le benefician. Aunque no tienes el mismo grado de control que en el juego original (aquí solo puedes moverte en ocho direcciones, en vez del giro de 360 grados completos del original), la adaptación es muy fiel. Los asteroides se dividen en dos, y el movimiento es preciso e inmediato. La única pega: necesitas el empujoncito de 1K que proporciona el QS Character Board o te verás pilotando números en vez de una nave espacial.





Fungaloids

DESARROLLADOR: Michael Orwin
AÑO: 1982 **GÉNERO:** Shoot-'em-up

18 Presente en la cinta recopilatoria de Michael Orwin *Cassette Four* junto a clones de *Space Invaders* o *Scramble*, *Fungaloids* destaca frente al resto del pack por su alta calidad y sorprendente originalidad. El objetivo básico del juego es maniobrar con tu nave por encima de los cada vez más imponentes fungaloides, bombardeándolos sin piedad. Ellos pueden devolver los ataques disparando peligrosas esporas, que no solo pueden dañar tu vehículo sino también bloquear las bombas que lanzas.

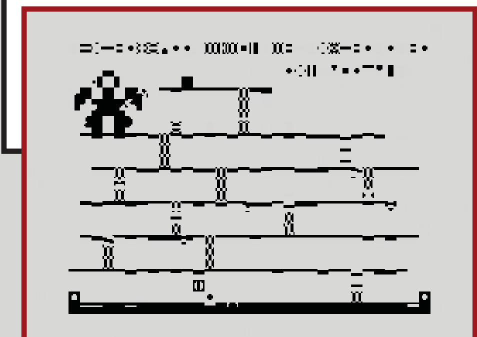
Además de llevar cuidado con los propios fungaloides, necesitarás vigilar la equipación de tu nave, ya que solo puedes llevar unas cantidades limitadas de combustible y munición. Por eso es importante gestionar bien los recursos cuando toque repostar para triunfar frente a los fungaloides. Bonito no es, pero sí uno de los juegos tipo arcade más originales que tiene la plataforma.

Krazy Kong

DESARROLLADOR: CP CULLEN
AÑO: 1982 **GÉNERO:** PLATFORM

17 Entre el limitadísimo impacto que el ZX81 tuvo en Estados Unidos y que la mayoría de las licencias de éxitos arcade se las llevaban estudios norteamericanos, la máquina de Sinclair recibió pocas versiones oficiales de títulos tan emblemáticos como *Donkey Kong*. Por suerte para los dueños de la microcomputadora, había clones no oficiales para aburrir, y algunos como *Krazy Kong* hacían estupendamente su trabajo.

Krazy Kong tiene todo el saltabarrilismo y esquivafueguismo de su inspirador, y solo hace pequeñas concesiones como los pisos en línea recta y la ausencia del martillo. Es más: después de la emblemática primera fase, las cosas se siguen desviando del modelo, con niveles completamente originales y que funcionan como prolongación del arcade. *Krazy Kong* no es demasiado original, pero sacia perfectamente la sed de un port oficial.



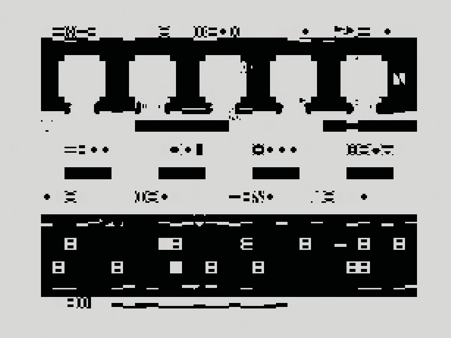
Froggy

DESARROLLADOR: David and John Looker **AÑO:** 1982 **GÉNERO:** Acción

16 Este es un caso digno de estudio si te interesan los beneficios de potenciar los puntos fuertes de una plataforma. Hay dos juegos para ZX81 que reciben el nombre *Frogger*: la versión no oficial de DJL Software, más adelante relanzada como *Froggy* y que es la que nos ocupa, y por otro lado la versión de Cornsoft que ostenta la licencia oficial de Sega y fue lanzada con Timex en Estados Unidos. Esta última se preocupó demasiado por respetar el aspecto gráfico del original, y partió en dos pantallas distintas la pantalla única original para que los sprites tuvieran más detalle. Por desgracia, esta aproximación no funciona demasiado bien y el espacio de juego resulta ser demasiado confuso.

La versión de DJL Software sabe que el ZX81 no va a hacer un buen trabajo imitando el arcade y prefiere respetar el diseño global, reteniendo el formato de una sola pantalla y los cinco espacios seguros para cinco ranas. Aunque, reconozcámoslo, estás controlando un asterisco, la sensación de jugar a una partida de *Frogger* es mucho mayor que en la versión oficial. La prueba de que un producto oficial no es necesariamente mejor.





The Ship Of Doom

DESARROLLADOR: Artic **AÑO:** 1982
GÉNERO: Aventura



15 El ZX81 era perfecto para aventuras de texto, y *The Ship Of Doom* es un clásico del género. Tu objetivo es escapar de una nave extraterrestre si no quieres acabar convertido en un esclavo con un microchip en el cerebro.

Trader

DESARROLLADOR: Pixel **AÑO:** 1982
GÉNERO: Aventura

14 Esta ingente aventura espacial de comercio ofrecía a los jugadores la posibilidad de comerciar con combustible, comida, material de construcción e incluso narcóticos a lo largo y ancho de las lunas de Meridien. El juego era tan largo que había que cargarlo en tres partes.

QS Invaders

DESARROLLADOR: Quicksilva **AÑO:** 1982
GÉNERO: Shoot-'em-up



13 Otra gran conversion de arcade no oficial y de altísima calidad de Quicksilva, en este caso de *Space Invaders*. El juego tiene estupendos gráficos para jugador y alienígenas cuando se emplea el QS Character Board, aunque también funciona estupendamente sin él.

Espionage Island

DESARROLLADOR: Artic **AÑO:** 1982
GÉNERO: Aventura

12 Los jugadores podían testear su paciencia y templanza en esta aventura de texto en la que el jugador buscaba un secreto en una isla. El tamaño de la aventura requería salvar partida para que el jugador pudiera hacer pausas. Y dormir. Comer. Lo típico de la vida.

Black Crystal

DESARROLLO: Carnell Software
AÑO: 1982 **GÉNERO:** RPG



11 Tu misión es destruir la diabólica gema del título, y por el camino encontrar un montón de llaves y enfrentarte a decenas de dragones a lo largo y ancho de seis mapas. Este RPG fue la primera experiencia en el género para muchos.





1K ZX Chess

■ **DESARROLLADOR:** David Horne ■ **AÑO:** 1983 ■ **GÉNERO:** Estrategia

10 La dificultad de programar para un ZX81 sin expansión de memoria es enorme, pero David Home consiguió lo que parecía casi imposible con su *1K ZX Chess*. El juego no solo es un relativamente completo juego de ajedrez (excluyendo enroques y otras estrategias para muy cafeteros), sino que la IA del oponente está muy lograda y el programa puede chequear inmediatamente las reglas del juego y la legalidad de los movimientos. Que el programa entienda sin problemas la complejidad del ajedrez es todo un triunfo, pero que encima juegue bien es una auténtica heroicidad. Las piezas, eso sí, se representan con letras, pero aparte de eso, *1K ZX Chess* es un logro técnico extraordinario y un juego muy disfrutable. De hecho, puede que sea el mejor juego que se ha programado para ZX81 sin pack de expansión de RAM.

Invasion Force

■ **DESARROLLADOR:** Simon Wadsworth ■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

9 Aunque de un primer vistazo *Invasion Force* puede recordar al clásico arcade *Phoenix* (entre otras cosas por la enorme nave nodriza coronando la pantalla), esta es una propuesta distinta. Dos enemigos y un campo de fuerza intentan evitar la destrucción del jefe, y aunque el daño en el campo de fuerza es permanente, solo puedes eliminar a las dos naves enemigas de forma temporal.

Una vez has penetrado en las defensas, la nave nodriza puede ser atacada, pero las partes negras y sólidas del campo de fuerza son indestructibles y repararán el daño que inflinjas en tu enemigo. Tendrás que ir distribuyendo tus disparos, y el ataque rítmico y estudiado tendrá mayor impacto que un tiroteo descerebrado. Cuanto más rápido elimines a tu némesis, más puntos de bonus recibirás. *Invasion Force* no es precisamente el juego más bonito de ZX81, pero sí uno de los shooters más originales y mejor pensados para la máquina.





QS Scramble

■ **DESARROLLADOR:** Quicksilva
■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

8 Quicksilva se lucró sin remilgos gracias al ZX81 y su sartenada de conversiones de arcade no oficiales. *QS Scramble* es la mejor de todas ellas: los tiroteos y bombardeos del original de Konami eran hipnóticos y adictivos, y Quicksilva consiguió capturar esa atmósfera para el ZX81, proveyéndolo de buenos controles y una mecánica a la altura.

Como *QS Asteroids* y *QS Invaders*, *QS Scramble* soportaba los *add-ons* de Quicksilva para dejar atrás las limitaciones técnicas de la máquina: la tabla de caracteres, especialmente, mejoraba los gráficos y daba soporte para tarjeta de sonido. No eran baratos, eso sí, y si te gastabas tanto dinero como para comprar ambos y la placa base necesaria para ponerlos en funcionamiento, podias comprar otro ZX81. Pero esta cantinela ya nos la sabemos, ¿no?

Flight Simulator

■ **DESARROLLADOR:** Psion ■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Simulador

7 Debido a su amplia accesibilidad, supuso una experiencia formativa para muchos propietarios de un ZX81. *Flight Simulator* es destacable por su completísima experiencia de vuelo: la pantalla consiste en una gran variedad de instrumentos que representan el estado de tu avión y una sencilla vista del horizonte. Puedes controlar casi todos los aspectos del vuelo más allá de la dirección, pero el uso incorrecto de la nave hará que te estrelles. Es posible incluso activar efectos de viento.



Booster

■ **DESARROLLADOR:** Software Farm ■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** Plataformas

6 El último de los juegos en alta resolución de Software Farm para el ZX81 fue la continuación de *Rocket Man* que muchos jugadores habían pedido. Había que usar el jetpack para recoger objetos a lo largo y ancho de pantallas rebosantes de enemigos, dibujados con todo detalle gracias a las rutinas de alta resolución creadas por el estudio. Por desgracia, los pocos jugadores que usaran un ZX81 en 1985 posiblemente se perdieron este raro título, que solo se vendió por correo en Reino Unido.

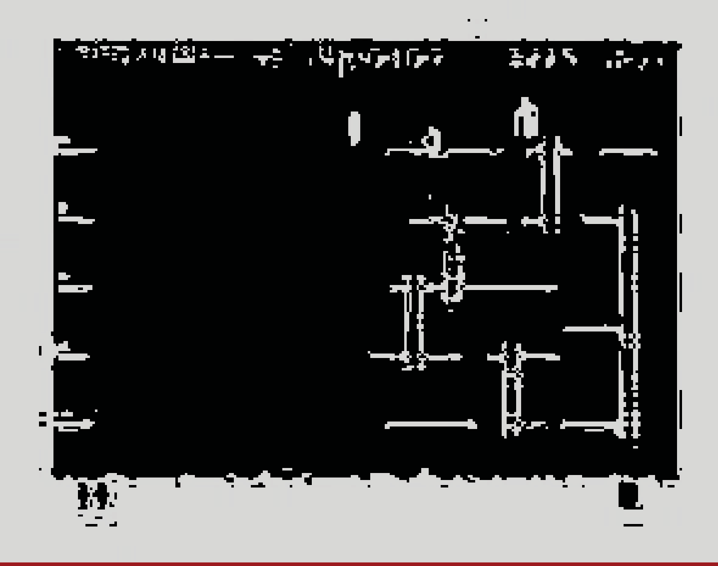


3D Defender

■ **DESARROLLADOR:** JK Greye
■ **AÑO:** 1981 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up

5 Cuesta acostumbrarse al control de este endemoniado pegatiros espacial, pero vale la pena dedicarle un tiempo. Desde la cabina de una nave espacial que defiende la Tierra de una amenaza alienígena, tu objetivo es derribar a tantos invasores como te sea posible. Verás acercarse hasta alcanzar un tamaño considerable a las naves enemigas, pero la auténtica sorpresa del juego es lo suave que se mueven y lo extraordinariamente bien plasmadas en pantalla que están las explosiones y efectos. Gracias a un dominio total del código máquina del ZX81, *3D Defender* se convirtió uno de los hitos gráficos del sistema.





Rocket Man

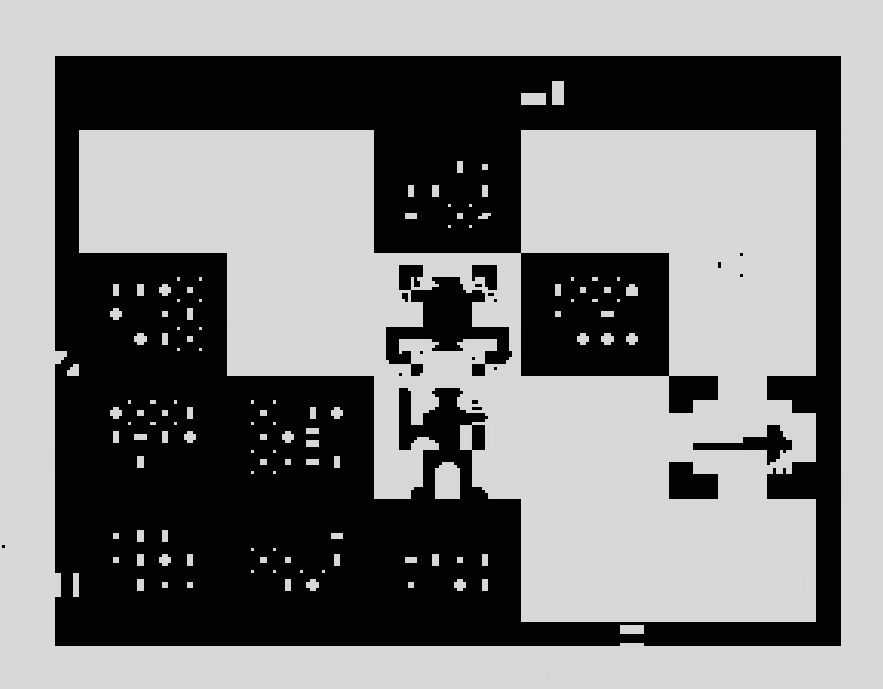
■ **DESARROLLADOR:** Software Farm ■ **AÑO:** 1984 ■ **GÉNERO:** Plataformas

4 Después de establecerse como importante nombre propio en el desarrollo de ZX81 introduciendo la alta definición con *Forty Niner*, Software Farm publicó la continuación, que mezclaba partes de *Donkey Kong* y *Jetpac*, que confluían en un juego bastante único. *Rocket Man* es un plataformas de una sola pantalla que exige al jugador que vaya recogiendo combustible y una mochila propulsora para cruzar el agua y así ir recogiendo diamantes mientras esquiva a una extraña burbuja que le persigue sin descanso. De hecho, nos recuerda a los momentos más inquietantes de la mítica serie de televisión *El Prisionero*.

Mazogs

■ **DESARROLLADOR:** Don Priestly ■ **AÑO:** 1982 ■ **GÉNERO:** Laberinto

3 Con sus sprites descomunales y sus divertidísimos combates, *Mazogs* es uno de nuestros favoritos de la plataforma. Puede parecer sencillo moverse por el laberinto, sobre todo con la presencia de prisioneros que te ayudan a orientarte, pero la cosa se complica por culpa de los propios Mazogs. Solo tienes un cincuenta por ciento de posibilidades de ganar una lucha desarmado contra ellos, así que te conviene encontrar espadas. Ojo con la limitación de movimientos en los niveles más altos de dificultad.



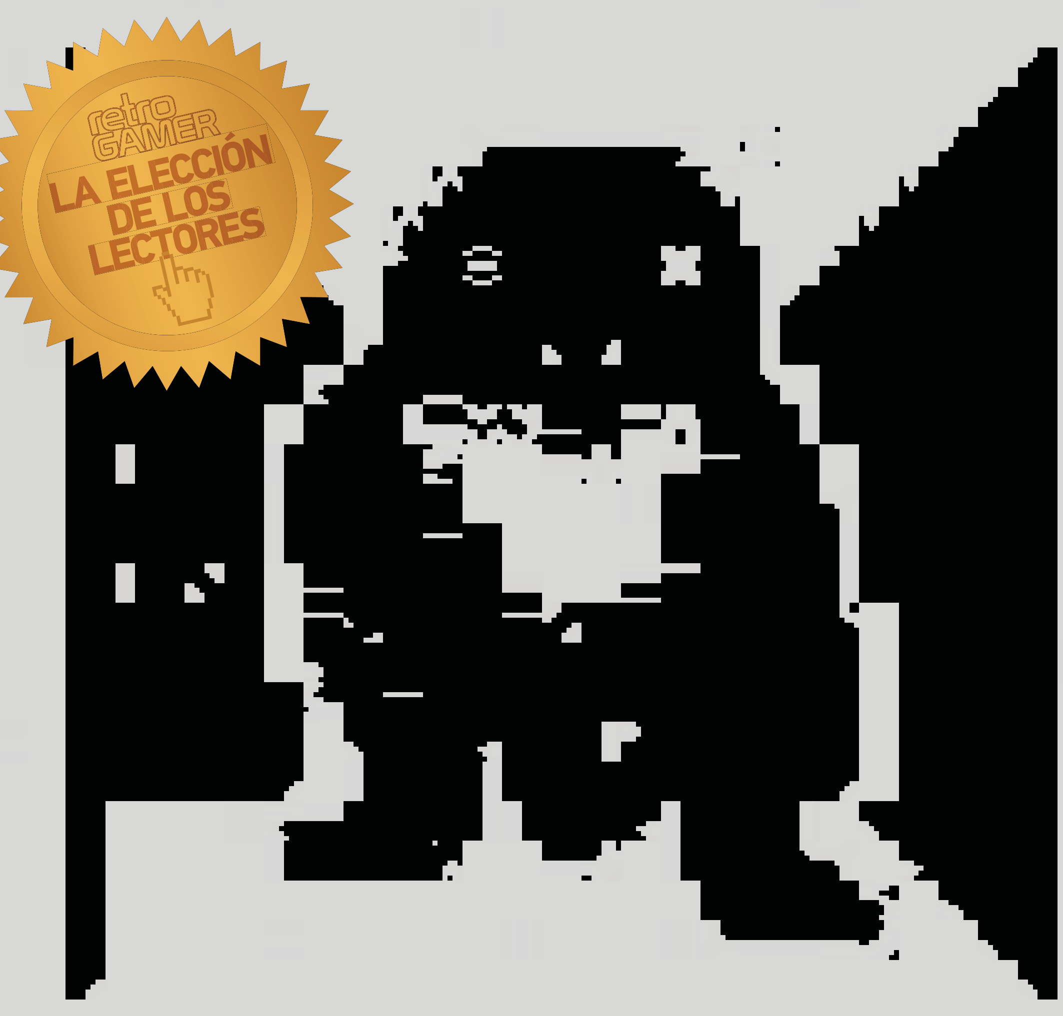
Forty Niner

■ **DESARROLLADOR:** Software Farm
■ **AÑO:** 1983 ■ **GÉNERO:** RPG

2 Indagando en una posible revolución gráfica para los juegos de ZX81, *Forty Niner* usó un inteligente truco de programación para romper las limitaciones del sistema. El resultado fue que, a diferencia de juegos previos, que dibujaban los gráficos en una resolución extremadamente baja, y con un avispado uso de los gráficos predefinidos del ZX81, Software Farm podía diseñar su propio acabado visual manteniendo una alta resolución de salida.

Forty Niner es recordado sobre todo por ese prodigio gráfico, pero su mecánica de juego también es notable. Tienes que cavar en las minas en busca de oro mientras evitas a unas ratas gigantes, que pueden ser liquidadas al liberar a unas serpientes que hay en cada nivel. Tienes un tiempo limitado para ello gracias a una especie de gremlin que va devorando el terreno desde la parte superior con el terrible propósito de que seas su merienda.





Cinco motivos por los que es grande

1 *3D Monster Maze* tiene uno de los más descomunales y memorables enemigos de los videojuegos.

2 Tiene logros asombrosos pese a lo humilde de la potencia del hardware en el que funciona.

3 Pocos juegos pueden estar tan orgullosos de un legado así.

4 Los auténticos sustazos en los videojuegos escasean, pero *3D Monster Maze* los proporciona.

5 Los mensajes en pantalla crean una atmósfera única, y hoy día son completamente icónicos. "Oyes pasos que se acercan"…

3D Monster Maze

DESARROLLADOR: Malcolm Evans **AÑO:** 1982 **GÉNERO:** Laberinto

1

A veces estas listas de los mejores 25 lo-que-sea tienen unos cuantos vencedores más o menos igualados y todos con logros potenciales, aunque en la mayoría de los casos estas listas suelen ser previsibles y tener a tres o cuatro elementos muy claros en lo más alto. De todos modos, la auténtica rareza en estos casos es una plataforma en la que un juego eclipsa a todos los demás, y es lo que pasa con el ZX81. Es obvio que éste iba a ser nuestro vencedor, pero es que *3D Monster Maze* merece el podio.

Con la gran cantidad de juegos de laberintos que se lanzaron en los primeros años de la historia de los videojuegos, *3D Monster Maze* necesitaba algo que lo hiciera destacar. La primera de sus novedades es cómo consigue construir la tensión. Aunque un solo enemigo puede parecer poco teniendo en cuenta que ya en *Pac-Man* había cuatro, lo restringido del punto de vista del jugador da muy poca información a la hora de evitar al dinosaurio. Todo lo que tienes es el sistema de avisos del juego, que lanza ominosos mensajes como "Pasos acercándose" o "Te está cazando"… irónicamente, la intención primitiva de estos avisos era suavizar la experiencia y que no fuera demasiado terrorífica.

Los gráficos en 3D y primera persona del juego no solo refuerzan la mecánica ocultando al monstruo y los pasillos del título, sino que eran un importante gancho comercial. En un sistema que no podía generar imágenes especialmente complejas, *3D Monster Maze* se salía de la norma no solo en esta, sino en cualquier otra plataforma. El mayor atractivo era, por supuesto, el propio Tyrannosaurus Rex, una enorme bestia que ocupaba toda la visión del jugador justo antes de que éste se convirtiera en su apertivo.

Por supuesto, *3D Monster Maze* es importante más allá de su valor jugable. A principios de los ochenta apenas había laberintos en 3D y primera persona, que se convertirían en un lugar común en poco tiempo gracias a juegos como *Dungeon Master* o *Wolfenstein* 3D. Este último también avanzaría en la construcción del primigenio género de los pegatiros en primera persona, con *Doom* consolidando sus primeras constantes poco después. Aunque hoy se ha perdido un poco el componente laberíntico, la introducción de un entorno enrevesado con un enemigo autónomo es un gran paso en la evolución del género.

3D Monster Maze tiene una serie de cualidades que hacen muy difícil discutir lo merecido de su puesto coronando esta lista. Explota a fondo las posibilidades de la máquina en la que corre, provee al jugador de uno de los antagonistas más memorables del medio y exhibe un legado envidiable. Y aún con todo, lo más importante es que sigue siendo divertidísimo de jugar… a pesar de los accesos de pánico que se puedan experimentar cuando el Tyrannosaurus Rex corre derecho hacia ti.







¿Que preferirías? ¿Balancearte con una cuerda o con un brazo biónico como el del maravilloso arcade ochentero de Capcom? A nosotros no nos cabe la menor duda al repasar los hitos del juego de Capcom...

» [Arcade] ¡Un Power Up para el arma!

» [Arcade] Super Joe es como un Johnny Weissmüller biónico...

Puede que muchos de vosotros no hayáis oído hablar de una mascota de juegos arcade llamada Super Joe. No apareció en *¡Rompe Ralph!* pero fue la estrella, al menos en Norteamérica, de varias recreativas de los comienzos de Capcom. Primero, en un juego de conducción con vista aérea, llamado *Speed Rumbler*, del que pasó a llevar pantalones caqui en el famoso *Commando*, para después ser reconstruido, por unos 6 millones de dólares, en *Bionic Commando*. Lo más raro es que los tres juegos son muy diferentes entre sí, con *Bionic Commando* siendo uno de los títulos arcade más radicales que produjo Capcom en los 80. Es un juego de plataformas en el que no hay salto, donde tu única forma de moverte es lanzando un brazo extensible para agarrar plataformas y balancearte entre ellas como un diminuto Tarzán de pelo azul puntiagudo. Y es esta mecánica la que hace el juego sorprendentemente divertido, al requerir un poco de estrategia y anticipación para recorrer los 5 niveles con scroll que forman el juego.

Es raro que el juego fuera "vendido" como la pseudo secuela de *Commando*, puesto que tiene más de James Bond que de Arnie. La misión de Super Joe conlleva infiltrase en los cuartes generales subterráneos de una sombría dictadura, destruir un enorme misil balístico y despachar a un número de comandantes enemigos, incluido un barbudo general que recuerda al bueno de Santa Claus. Además, jugamos contra un tic-tac-eante reloj que nos obliga a progresar de forma veloz por ▶


PIXEL PERFECT
Maravíllate con el asombroso diseño pixelado de Capcom
Suministro Aéreo
Murciélago
Comandante
Super Joe
Helicóptero
Soldado Pesado
Capitán
Abejas asesinas
Soldado “Gordo”
Soldado enano
Gremlin
General
Lanzallamas
Soldado raso
Soldado Mecha

» [Arcade] Al morir, volvemos al campo de batalla utilizando un práctico paracaídas.

» [Arcade] Eso tiene que doler…

» [Arcade] Estas barreras se abren disparando los interruptores cercanos.

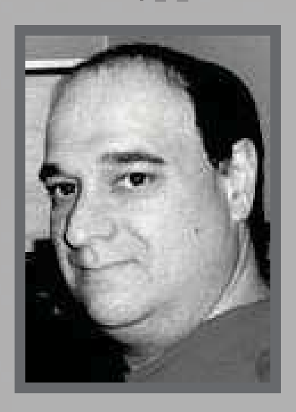
los niveles, pero como se resetea cada vez que morimos, parece más una idea de última hora. Morir también tiene el beneficio de reparecer en una plataforma más elevada, vía paracaídas, dándonos un incentivo para echar alguna moneda más en la recreativa.

El brazo mecánico también es útil para atontar enemigos cercanos, y la forma en que nos eleva para agarrar una plataforma superior bien podría haber sido la inspiración para *Strider*. Pero balancearse entre plataformas es el aspecto más entretenido del juego, siendo además útil para noquear a los enemigos con los que chocamos en el vaivén. Por suerte, también contamos con arma para acabar con el incesante chorreo de enemigos. Por desgracia, este arma solo dispara horizontalmente, de modo que lo mejor es usar el brazo para ponernos a su nivel y despacharlos antes de que se tiren encima nuestro.

Al comenzar a jugar, los malos de

STEVE RUDDY

El coder de 8-bits explica cómo creó el fantástico port de Commodore 64



¿Cómo acabaste trabajando en la versión C64 de *Bionic Commando*?
Software Creations tenía un acuerdo con US Gold, ya que ellos buscaban equipos para convertir varios títulos de Capcom, de los que tenían los derechos. Buscaban activamente desarrolladores ingleses para hacer versiones específicas del territorio PAL.

¿Pudiste usar la recreativa como referencia?
Tuvimos una placa arcade. Creo que ninguno de nosotros la conocía a fondo, así que jugamos hasta la muerte para ver cómo funcionaba, dibujar el contorno de los mapas y decidir como funcionarían los controles. ¡Éramos tan buenos que al final echábamos carreras para ver quien acababa los niveles antes!

La versión arcade era tecnología punta de la época. ¿Fue muy difícil hacerle justicia en el C64?
Era un juego realmente impresionante para la época, así que todo giro en torno a captar la esencia en C64. El "look", la forma del mapa, los enemigos y, más importante, la jugabilidad, fueron los objetivos de esta conversión.

Técnicamente, era obvio que necesitaríamos scroll a pantalla completa, multiplexado de sprites, fondos animados y multi-carga para poder meterlo todo. Lo que no era tan obvio era su mecánica de control única, el brazo biónico, que no era adecuada para el mutiplexado de sprites debido al hecho de que el jugador podía lanzarlo a los lados. Así que, para el brazo, creamos una solución específica por software.

¿Cómo fue el proceso de recrear los gráficos de la máquina recreativa?
Escribí un editor de mapa y, como la mayoría de herramientas de la época, no era fácil de usar. Los pixeles del fondo se creaban usando un joystick y unas pocas teclas para elegir color; estos se usaban entonces para crear mosaicos que a su vez se usaban para crear los mapas. Echando la vista atrás, me sorprende que Andy Threlfall [artista] no me matara con un joystick y un C64 breadbin!

¿Fue difícil lograr que las mecánicas del brazo biónico funcionaran bien?
Sí, llevó mucho tiempo lograr que el control combinado de movimiento, disparo y lanzamiento de brazo fuera natural con un joystick y un único botón. Pero al final quedé feliz y solo puedes esperar que el resto lo sienta igual… Por suerte, así parece.

» [Arcade] Escalando la torre de control mientras evitamos helicópteros.

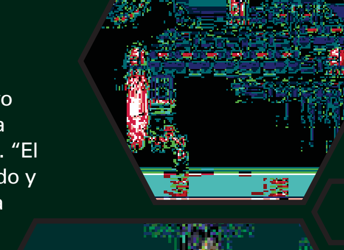
nivel "más bajo" requieren pocos disparos para sucumbir, pero más adelante, los asesinos que se inmolan, los helicópteros o los mechas, complican las cosas. Estar alerta por los ítems de bonificación y las mejoras de armas que llegan como suministros aéreos, y que se pueden coger con el brazo, acaban pagando dividendos si resistes lo suficiente para poder utilizarlos. Otro suministro útil, que deberías coger, es la mejora del super-brazo, que aumenta la velocidad de tu apéndice biónico. Y es que, a medida que avanza el juego, los niveles se orientan cada vez más a ascender verticalmente tirando de brazo, así que cuanto más rápido trepes, mejor será para huir de las crecientes turbas de enemigos...

Visualmente, *Bionic Commando* fue un título espléndido para su época, siendo uno de los primeros juegos en usar el mismo chipset que Capcom emplearía más tarde en la placa arcade CPS (sobre la que corrían *Strider* y *Street Fighter 2*). Los escenarios rebosan color y estilo, desde el pastoral bosque del primer nivel a algunos entornos a lo *Star Wars* de la base subterránea del cuarto.

La banda sonora también es memorable, y es difícil no acompañarla golpeando el suelo con el pie. Un aspecto que el músico Tim Follin emuló de forma soberbia en las conversiones del juego para Commodore 64 y Spectrum, obra de Software Creations. La versión de C64 fue obra de Steve Ruddy, responsable también del port de C64 de *Bubble Bobble*. Tim también añadió un nuevo tema para la pantalla de título, con una ronca percusión, que llamó la atención en la época. "El conocimiento de Tim sobre cómo crear sonido y componer aseguró, virtualmente, que crearía música de calidad en C64," dice Steve. "No creo que el tema de la pantalla de título fuera creado con la intención de usarse, pero tras escucharlo pensé que era increíble, y sonaba diferente a todo lo que había oído en C64, ¡así que se convirtió en la canción del título."

Mientras Software Creations desarrollaba versiones de *Bionic Commando* en Europa para los ordenadores de 8 y 16 bit, Capcom USA publicó una conversión de C64 alternativa, junto a un port para DOS (PC), para el mercado americano.

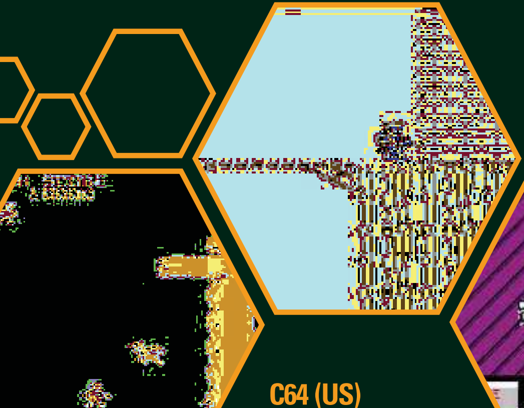
» [NES] Las versiones de NES y Game Boy son juegos completamente distintos comparados con la coin-op.



» [Arcade] De veras odiamos esos mechas. De veras.

UNA DE CONVERSIONES

Los mejores y peores ports domésticos del juego de Capcom



C64 (EUROPE)

■ A pesar de sus gráficos low-res, la conversión de Steve Ruddy es sin duda la más impresionante de los ports de 8-bit, con un suave y elegante scroll y todos los enemigos y niveles del juego original. El brazo biónico está bien implementado y es divertido de usar, y la maravillosa BSO de Tim Follin es incluso mejor que la de la versión arcade.

C64 (US)

■ La versión americana para C64 daba, en comparación, un paso atrás. La principal crítica es que no puedes usar el brazo biónico para balancearte como en la versión europea, solo para subir a plataformas superiores– una gran omisión en su jugabilidad. El scroll también solo aparece cuando alcanzas el borde de la pantalla, dificultando ver lo que se nos echa encima.

SPECTRUM

■ A diferencia de la mayoría de ports arcade para Spectrum de la época, Software Creations añadió un poco de color a su conversión. Es más rápido y responde mejor que en C64 incluso sin que el brazo esté tan bien hecho. También recurre al scroll al llegar al borde de la pantalla, y cuenta con la BSO de Tim Follin, impresionante para un Speccy.

AMIGA/ATARI ST

■ Los ports para ordenadores de 16-bit deberían ser los mejores de todos, pero decepcionan por no usar un scroll continuo (solo al llegar al borde de la pantalla) lo que es raro en un hardware más potente que el C64. Ambas versiones son casi identicas, y si hay un "pero", es que van muy rápido para nuestro gusto. Y la música no es tan impresionante como en C64.

AMSTRAD CPC

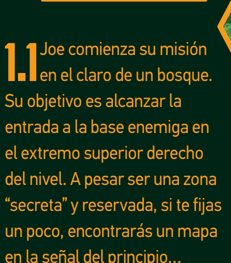
■ La conversión de Amstrad está basada en código de la versión de Spectrum, pero por desgracia corre mucho más lenta y la llamativa elección de colores usados en los fondos es un poquito preocupante, en el mejor de los casos. Tampoco hay música "in-game" lo que relega a esta versión al fondo de la pila de conversiones de Software Creations.

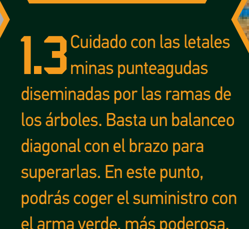
PC DOS

■ Esta versión de PC desarrollada en EE.UU. es similar al port americano de C64, pero se las apaña para ser incluso peor. Los gráficos son igualmente angulosos y "cuadradotes", pero el principal inconveniente es que no hay ningún tipo de scroll – la pantalla cambia a otra cuando Super Joe llega al borde, culminando así una frustrante e inconexa experiencia.

¡BALANCÉATE! Una guía visual por Bionic Commando

NIVEL 1: EL BOSQUE





1.1 Joe comienza su misión en el claro de un bosque. Su objetivo es alcanzar la entrada a la base enemiga en el extremo superior derecho del nivel. A pesar ser una zona "secreta" y reservada, si te fijas un poco, encontrarás un mapa en la señal del principio...

1.2 Si eres rápido, podrás coger con el brazo un suministro aéreo tras tumbar la primera barrera electrificada. Te ayudará a avanzar bastante más rápido por el nivel.

1.3 Cuidado con las letales minas punteagudas diseminadas por las ramas de los árboles. Basta un balanceo diagonal con el brazo para superarlas. En este punto, podrás coger el suministro con el arma verde, más poderosa.

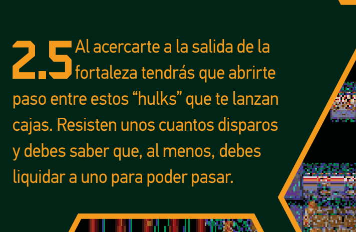
1.4 Los soldados "enanos" intentarán dejarse caer sobre ti, así que evítalos o dispáralos. Los más grandes y dormidos pueden ser rebasados sin problemas si no los molestas. Tampoco dispares a los avisperos o te perseguirá el enjambre.

1.5 Según asciendas, te encontrarás con ramas que se rompen y caen, así como con esta especie de criaturas con forma de murciélago. Intenta subir lo más rápido que puedas, y usa el balanceo con el brazo para atontarlos si puedes...



NIVEL 2: LA VANGUARDIA







2.1 Según te acerques a la base, te cruzarás con esta endeble torre de control, cuyos ocupantes intentarán dispararte. Dispón de ellos y después cruza el puente hacia la zona principal de la fortaleza

2.2 A medida que asciendes, deberás sincronizar tu escalada para evitar el fuego del cañón. Quedarse colgado bajo los salientes con tu brazo te ayudará con el "timing". Hacia el final, ten cuidado con los railes electrificados y el flujo constante de soldados.

2.3 Pronto llegarás a un área con torretas y luces de vigilancia. Intenta acercarte a ellas por detrás, para poder destruirlas con ciertas garantías.

2.4 Otro peligro de este nivel son los soldados suicidas con un cinturón de explosivos, que cargarán contra ti e intentarán explotar su carga y llevarte por delante.

2.5 Al acercarte a la salida de la fortaleza tendrás que abrirte paso entre estos "hulks" que te lanzan cajas. Resisten unos cuantos disparos y debes saber que, al menos, debes liquidar a uno para poder pasar.

▶ Pero mejor evitarlos, porque son inferiores a los europeos. La versión de Famicom es muy extraña, y no exageramos: incluye hasta un ruin complot para resucitar a Hitler. Obviamente, Nintendo se opuso a traer de vuelta a los nazis en la versión occidental y realizó cambios para hacer el juego más apto para toda la familia en su lanzamiento para NES. Sin embargo, *Bionic Commando* en NES es un juego completamente distinto, que toma parte de la acción con scroll del arcade y añade un mapa estratégico y secciones con vista aérea (y scroll) con una trama diferente y un nuevo héroe, Ladd Spencer. Esta es la versión en la que se basaba el lanzamiento de 2008, *Bionic Commando Rearmed*, más que en el arcade. Más recientemente Capcom erró el tiro al intentar crear un reboot 3D de *Bionic Commando*, con el que no recuperó la inversión. Pero nada impide que recordemos con cariño el arcade original, que introdujo, por primera vez, una mecánica que nos liberó del botón de salto. Y, aunque agarrarse a salientes es algo común hoy día, como en los juegos de *Spiderman* y *Batman* o en *Far Cry 4* y *Tomb Raider*, somos conscientes de que *Bionic Commando* lo hizo primero. ★

NIVEL 3: LA INFILTRACIÓN

3.1 Al comienzo de este nivel descenderás por un largo conducto vertical, hacia lo que parecen unas alcantarillas. Aquí conocerás a estos pequeños gremlins verdes que, de forma molesta, destruyen las plataformas alrededor tuya. Ojo con los escombros...

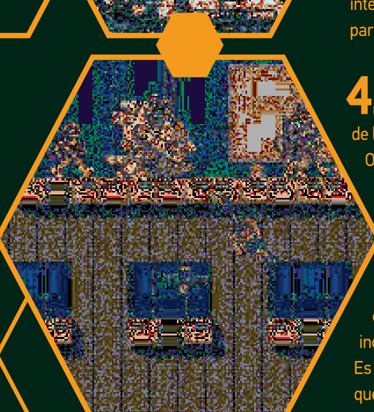
3.2 Fuera de las alcantarillas, te las verás con estos soldados que pilotan mechas. Son los enemigos más duros hasta el momento y sus balas no pueden ser esquivadas agachándonos. Son sufrimiento puro.

3.3 Si llegaste por la parte izquierda de la base, podrás usar esta útil plataforma móvil para cruzar al otro lado del complejo. Eso sí, necesitarás usar el brazo biónico para agarrarte al techo y así poder subirte en ella..

3.4 Tendrás que pasar por delante de un montón de monstruosidades robóticas y cruzar varias puertas para llegar a tus primeros objetivos, un par de Capitanes. Pasa por los robots calculando cuándo avanzar para que no te aplasten.

NIVEL 4: LA TORRE DE CONTROL

4.1 La Torre de Control está guardada por unos enormes portones y un nuevo tipo de enemigo, los soldados pesados con lanzallamas. Vigila donde cae el arma roja que dispara balas explosivas, ya que si la recoges, te facilitará el trabajo.



4.2 En el extremo derecho del corredor de seguridad hay un ascensor que te llevará más lejos en el complejo. Ojo con el helicóptero que intentará bombardearte. Si cae en picado para atacar, prepárate para responder.

4.3 Al salir del ascensor, entrarás en un área que recuerda al interior de la Estrella de la Muerte de *Star Wars*. Ojo con los helicópteros y usa el brazo para ascender y superar los abismales huecos entre plataformas.

4.4 En lo más alto de esta sección hay una plataforma con un motón de soldados patrullando, incluyendo dos Capitanes y un Comandante. Es difícil llegar arriba sin que te maten, así que cuélgate de la plataforma y calcula su subida. Coger el arma verde también ayuda.

NIVEL 5: DETÉN EL MISIL

5.1 El nivel final es uno de los más cortos del juego, adoptando la forma de una loca carrera para desarmar el misil nuclear e impedir su lanzamiento. Tienes 60 segundos para alcanzar la punta del misil, con la presencia de algunos chungos enemigos.

5.2 Al alcanzar lo alto del enorme cohete, puedes acceder a la sala de control en la derecha del cono. Aquí encontrarás el generador de fusion que le da energía. Es hora de reventarlo y mandarlo al otro barrio.

5.3 Pero aún no hemos acabado, soldado. Continúa subiendo por la derecha y te encontrarás cara a cara con el único jefe real del juego, un barbudo General, escoltado por dos Capitanes. No supone un gran reto, aunque para ser justos, se puede atragantar un poco. Misión cumplida: ¡mundo salvado!

LA GUÍA DEFINITIVA DE



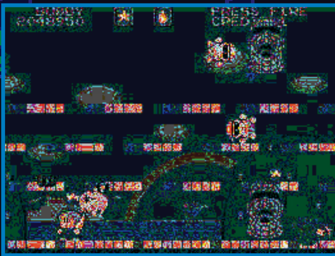
LA HISTORIA DE BUBBLE BOBBLE III

Primero fueron dinosaurios, luego saltaron sobre los arcoiris y, cuando Bub y Bob regresaron en Parasol Stars, lo hicieron armados con sombrillas. Mike Bevan reivindica una joya plataformera poco conocida.

En muchos aspectos, *Parasol Stars* es una rareza. La tercera entrega de la saga *Bubble Bobble* de Taito es conocida en Europa a raíz de las conversiones para Amiga y Atari ST, publicadas por Ocean en 1992. Sin embargo, y a diferencia de sus populares predecesores, *Bubble Bobble* y *Rainbow Islands*, *Parasol Stars* no se diseñó para los salones recreativos. De hecho, vió la luz por primera vez como una creación para PC Engine, donde recibiría el subtítulo de '*The Story Of Bubble Bobble III*'. Para hacer las cosas aun más confusas, cuando Ocean adaptó el juego a los ordenadores de 16-bit, lo rebautizaron como'*The Story Of Rainbow Islands II*'.

Anécdotas al margen, *Parasol Stars* era un espléndido arcade de plataformas que bebía mucho de *Bubble Bobble*, al que llegaba a superar en no pocos aspectos.

Para empezar, es un juego mucho más variado a nivel visual, desplegando una amplia variedad de 'mundos' que nuestro héroes debían superar. Cada mundo está conectado por una breve secuencia en la que se muestra cómo Bub y Bob (o Bubby y Bobby, como al parecer son conocidos ahora) viajan a un nuevo planeta, todos ellos inspirados en una cierta temática que impregna tanto a los decorados como a los enemigos que los habitan. En Music World nos esperan pianos y notas musicales, crustáceos y caballitos de mar en Ocean World, tanques y robots


» [Amiga] *Rainbow World* tenía a varios primos de Doh, el de *Arkanoid*, ejerciendo de enemigos.


» [Amiga] En *Casino World*, conocimos a la tragaperras más riquiña de la historia.

en Machine World, y agresivas tragaperras en Casino World, por citar unos pocos. Y aunque el diseño de los niveles mantienen cierta similitud con *Bubble Bobble*, algunos de ellos aportan algo de scroll a la fórmula, en lugar de mantener la típica pantalla fija, lo que se traduce en escenarios muchos más largos y desafiantes. Como ya sucedía en *Rainbow Islands*, al final de cada mundo nuestras héroes deben enfrentarse a un enorme, y surrealista, jefazo. Estamos hablando de monstruos marinos malencarados, baterías, OVNIS...esa clase de cosas.

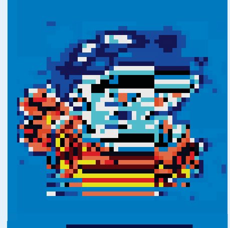
La variedad también se extiende a las múltiples maneras en las que puedes despachar a los malos. Tras las experiencias vividas en *Rainbow Islands*, Bub y Bob han decidieron armarse con una de las armas más letales conocidas por el hombre: la sombrilla. Al estilo de un pensionista frente al jovenzuelo que se le quiere colar en la fila del banco, tiraremos de paraguas para zurrar a los enemigos, tras lo cual podremos agarrarles y arrojarles a través de la pantalla. Y claro, tratándose de un juego de la saga *Bubble Bobble*, encontraremos diferentes clases de burbujas (fuego, agua, rayos y estrellas) pululando por cada nivel, esperando a ser recogidas con la punta de nuestra sombrilla y ser lanzadas

PIXEL PERFECT

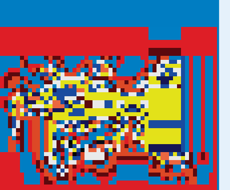
Taito era una maestra a la hora de diseñar personajes monos. Y volvieron a demostrarlo con el reparto de Parasol Stars.

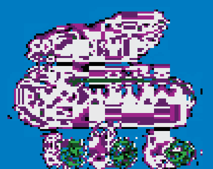

Bubby

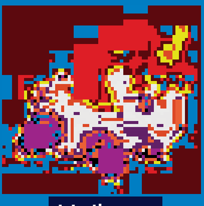

Bobby


Kastanet

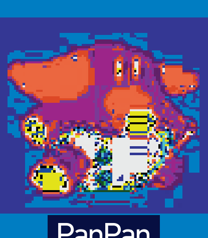

Akordian

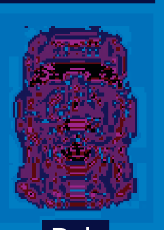

Trumpet


Piano Forty


Unikorn


Liono


PanPan

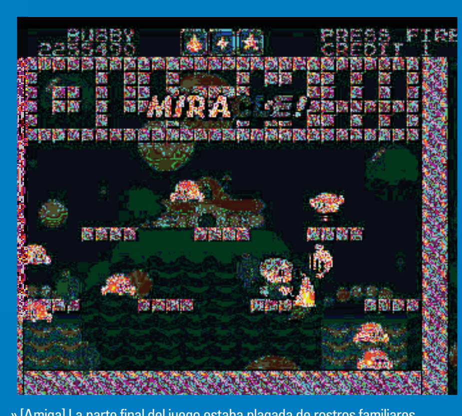

Doh


Sloton


Dragon



"Parasol Stars no se diseñó para los salones recreativos: era una creación original para la PC Engine de NEC"

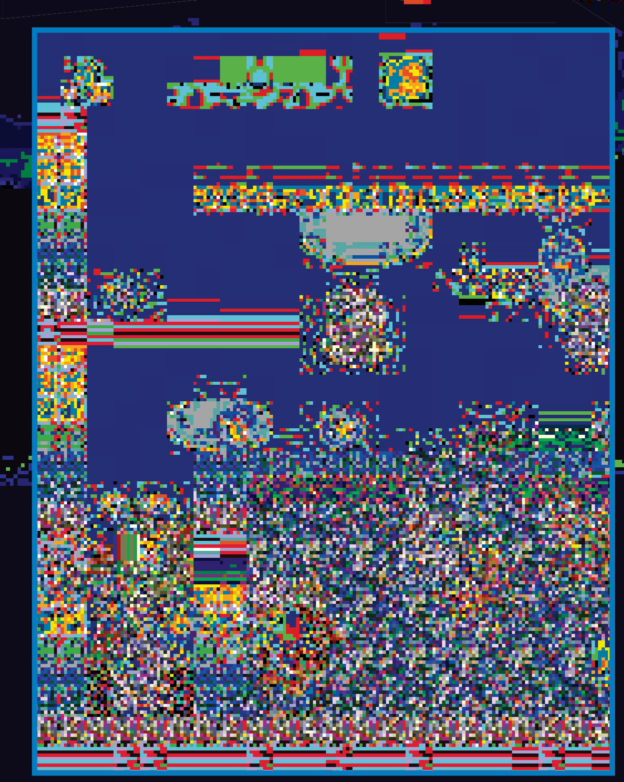


» [Amiga] La parte final del juego estaba plagada de rostros familiares.

directamente hacia nuestros enemigos. Estos están divididos en dos categorías. Los hay pequeños, a los que se puede dejar KO de un solo sombrillazo, y otros de tamaño medio que requieren el uso de ataques con burbujas antes de ser eliminados. Algunos de los enemigos de mayor tamaño son capaces de generar otros más pequeños, por lo que es recomendable acabar con los grandotes en primer lugar.

Parasol Stars despliega la misma acción frenética para dos jugadores que *Bubble Bobble*, y la posibilidad añadida de poder agarrar con la sombrilla a tu compañero provoca momentos realmente tronchantes. Pero, curiosamente, es un juego que se disfruta más en solitario. Despliega un montón de ítems secretos, y hay un grado de aleatoriedad que provoca que no haya una partida igual a otra. Probablemente la incorporación más importante, en cuanto a los coleccionables, sean los iconos milagrosos, que aparecen en forma de agua, fuego, rayos y estrella. Recopilar tres de ellos proporciona un 'poder milagroso', dependiendo del orden en el que hayan sido recogidos, que va desde knockear a todos los enemigos en pantalla hasta disparar la velocidad del juego. Para poder ver el verdadero final de *Parasol Stars*, los jugadores debían recoger un set de iconos hacia el final del juego, que les proporcionaría la llave para acceder a los dos últimos mundos.

La versión original de PC Engine llegaría a EE.UU. de la mano de Working Designs. Los ports europeos, obra de Ocean, era sorprendentemente buenos, especialmente la versión Amiga. Las versiones Amiga y Atari ST encerraban un nivel oculto y exclusivo, al que se accedía desde Ocean World (ver recuadro de Jefes Ocultos). La compañía había planeado lanzar versiones para Spectrum y Commodore 64, pero nunca llegaron a materializarse, pese a aparecer en la publicidad de las revistas de la época. Los usuarios de C64 se sintieron decepcionados cuando Ocean desveló que el programa había sido robado, el código se había perdido y por lo tanto se cancelaban los planes de lanzar el port. Años más tarde, la historia de la desaparecida versión para C64 volvería a cobrar actualidad cuando el programador


» [PC Engine] El retorno de los adorables helicópteros de *Rainbow Islands*.

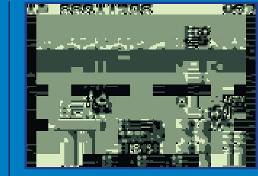
"Los ports de Ocean eran asombrosamente buenos, especialmente el de Amiga"

LAS CONVERSIONES



PC ENGINE

■ El lanzamiento de PC-E es especial, dado que es la versión original y no un port de recreativa, asi que se convirtió en el referente frente al que comparar los ports domésticos. Su principal ventaja sobre las entregas Amiga y ST es que utiliza los dos botones de pad de PC-E, lo que permite controlar el salto y la sombrilla de manera independiente. También tiene una música más variada y algunos efectos gráficos que no aparecen en los ports de Amiga y ST.



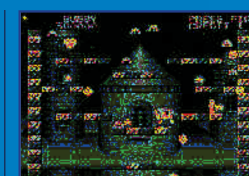
GAMEBOY

■ Ocean también se encargó de las adaptaciones para Game Boy y NES, además de los ya mencionados ports de Atari y ST. La entrega portátil desplegaba una menor pantalla de juego, lo que complicaba bastante el esquivar a los malos. Tampoco tenía modo para dos jugadores. Pero a pesar de todo, Ocean se las ingenió para incluir todos los niveles y jefazos además de un minijuego, en forma de máquina tragaperras, entre rounds.



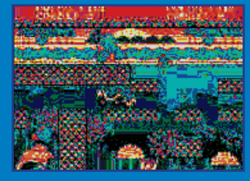
NES

■ Pese a ser una consola menos potente que PC Engine, la versión NES no le iba a la zaga en cuanto a diversión. Ocean hizo un gran trabajo al recrear el aspecto del original, teniendo en cuenta la limitada paleta de colores con la que tuvieron que trabajar, y además lograron incluir todos los niveles y los jefes. Hay algo de parpadeo (el mal endémico de la NES) y las burbujas rodaban cual canicas en lugar de flotar grácilmente como en las otras versiones del juego.



AMIGA

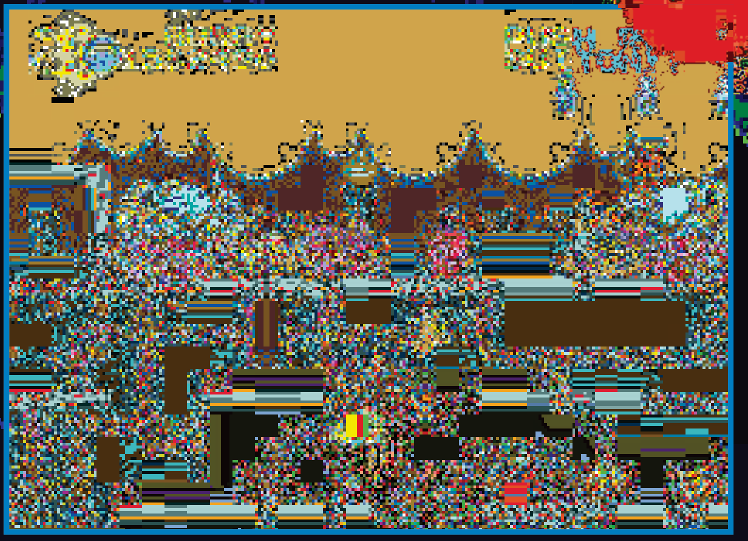
■ De lejos, la mejor de las conversiones facturadas por Ocean. El port para Amiga mantenía, prácticamente, el aspecto y la jugabilidad del original de PC-E. Al igual que la versión ST, ocultaba además un nivel extra. Teniendo en cuenta que se creó desde cero, sin ningún asesoramiento por parte de Taito, el equipo de Mick West podía estar más que orgulloso de haber condensado en un único diskette todos los power-ups, secretos y niveles del juego original.



ATARI ST

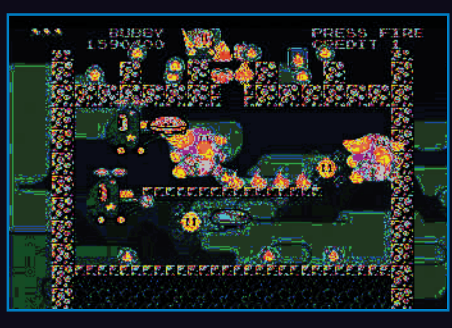
■ La versión ST fue obra del mismo equipo responsable del port de Amiga, con resultados realmente meritorios. Como puntualiza Mick, la ausencia de sprites por hardware en el ST hizo que no se moviera tan suave como la entrega para la máquina de Commodore. El scroll de los últimos niveles y la música tampoco aguantaba la comparación. Eso sí, es justo reseñar que, en el apartado visual, y especialmente en los escenarios, los gráficos aportaban algo más de nitidez.

» [PC Engine] Machine World desplegaba robots y polución a mansalva.



Colin Porch, el hombre detrás de las conversiones a C64 de *Operation Wolf* y *Terra Cresta*, reveló lo que había sucedido realmente.

"No hubo robo alguno", nos comenta. "Sospecho que Ocean publicó esa historia para que no me sintiera avergonzado. La que era mi esposa en aquella época era alcohólica, y discutíamos mucho por su adicción a la bebida. Un par de meses antes, tuvimos un accidente en casa cuando dejé unos diskettes sin importancia cerca de una aspiradora industrial. Se corrompieron y comprendí que el campo magnético del aparato había sido el causante del daño. Cuando mi mujer me abandonó, cogió todo mi trabajo, todos los discos, incluyendo mis copias de seguridad, los colocó debajo de la aspiradora y la encendió. Lo perdí todo. Lo único que me quedó fue la demo que había mostrado en Ocean unas semanas antes, que seguía en mi maletín. Informé a Ocean inmediamente de lo sucedido, pero ya no quedaba tiempo para ponerme al día con el proyecto. La demo solo tenía completada la mitad del primer nivel [...]. Tenía la esperanza de que hubiera sobrevivido entre mi colección de viejos proyectos, pero no fue así." Asi que desafortudamente jamás sabremos si este port hubiera rivalizado en popularidad con las aclamadas versiones C64 de *Bubble Bobble* y *Rainbow Islands*. Por suerte, siempre nos quedará el original de PC Engine y la maravillosa conversión para Amiga, uno de los mejores ports de recreativa del sistema. Aunque en realidad no se tratara de una recreativa. *





» [Amiga] Recoger este corazón era esencial para alcanzar el nivel oculto de las versiones Amiga y Atari ST.

MICK WEST

El cofundador de Neversoft nos habla de su trabajo en los impresionantes ports de Parasol Stars para Amiga y Atari ST.



¿Cómo te involucaste en la programación de las versiones Amiga y Atari ST?
Trabajaba en Ocean, y acababa de terminar un juego para Amiga/ ST llamado *Darkman* (basado en la película). Asi que coincidió el hecho de estar disponible en aquel momento y tener experiencia en desarrollar juegos de plataformas.

¿Estabas familiarizado con el juego (o con *Bubble Bobble*) antes de trabajar en la conversión?
Era un gran fan de *Bubble Bobble* y *Rainbow Islands*, pero no había jugado aún con *Parasol Stars*.

¿Qué referencias tuviste a la hora de programar, dado que no existía en forma de recreativa?
Recurrimos a la versión PC-E, ya que nadie estaba seguro de que existiese en forma de recreativa, o incluso si había llegado a planificarse como tal en algún momento. Creo recordar que ya teníamos una PC-E en la oficina, porque la gente compraba juegos japoneses. Ya habíamos jugado antes con *Bomberman*, pero era la primera vez que veía *Parasol Stars*. Y jugué mucho con él.

¿Tuviste que jugar tanto para intentar copiar los gráficos y la mecánica? ¿Pudiste utilizar alguna técnica de conversión de sprites o hubo que hacer los gráficos desde cero?
Taito nos facilitó los sprites en ASCII, pero eso fue todo. Nada de documentación ni otro tipo de ayuda. Tuvimos que convertirlos los 16 colores de cada sprite a una paleta fija de 16 colores. Construí una herramienta para hacerlo de manera semiautomática. El diseño de los niveles y la mecánica se crearon a partir de jugar mucho y ver vídeos.

¿Encontrásteis dificultades técnicas al realizar los ports, debido a la cantidad de sprites, el scroll y los easter eggs del juego?
Nos costó más con Atari ST debido a la falta de sprites y scroll por hardware. Para el Amiga recurrimos a sprites por hardware para Bub y Bob, además del scroll por hardware y una mayor paleta de colores, que hizo que luciera más que en ST. Tuvimos problemas para averiguar la lógica detrás de la aparición de varios power-ups. El algoritmo por el cual aparecían las estrellas era un misterio, y parecía algo aleatorio. Preguntamos a Taito sobre el tema, pero nunca nos respondieron, asi nos tuvimos que apañar por nuestra cuenta. Otro problema añadido era tener un solo botón en el joystick. La versión PC-E usaba un botón para saltar y otro para activar la sombrilla, y presionando el D-Pad arriba nos cubríamos con ella. Pero dado que teníamos que reserva la dirección 'arriba' para saltar, usamos 'abajo', para levantar la sombrilla, y se quedaba ahí arriba incluso cuando saltabas. Funcionaba bastante bien en cuanto de acostumbrabas a ello.

JEFAZOS

Os presentamos a los chiflados jefes de Parasol Stars y cómo vencerlos.

'Kick-Me' Drum Kit



Arma: Rayos

Este 'hombre orquesta' es el jefe de Music World, la primera sección del juego, y no supone un gran peligro si no dejas de moverte. Ojo a la pareja de bailares liliputienses que tiene sobre su cabeza.

Como derrotarle:

Para empezar, salta rápidamente hacia arriba para coger el power-up de los rayos. Luego, debes sortear su lento avance utilizando las plataformas localizadas a derecha e izquierda para atravesar la pantalla. Solo necesitarás lanzarle unos cuantos ataques con rayos para neutralizarle.

Mother Bird



Arma: Fuego

Un gran pájaro en un tiesto te espera al final de Woodland World. Es bastante más correoso que el jefazo batería, ya que no para de lanzarte a sus retoños, que como mamá, también descansas en sus pequeños tiestos. De tal palo...

Cómo derrotarla:

Tendrás que moverte mucho, porque mamá pájaro no dejará de perseguirte. La mejor manera de acabar con ella consiste en colocar una buena llama en el centro de la pantalla y esperar a que ella misma se acerce al fuego.

Jet Fighter



Arma: Agua

Machine World te enfrentará a un rechoncho transformer (aunque la calavera y las tibias que luce en sus alerones recuerdan más a los Valkiries de Macross). Nuestro amigo alternará el aspecto de un avión (disparando misiles) con el de un mecha.

Cómo derrotarle:

Usa tu sombrilla para protegerte de los misiles, y en cuanto puedas, sube a lo más alto para desencadenar un cascada de agua sobre él. Eso sí, guarda las distancias cuando adopte la forma de mecha o te freirá con su lanzallamas.

Sea Monster

Arma: Rayos

El jefazo de Ocean World tiene la forma de un enorme y azulado plesiosaurio con un volcán en erupción sobre su espalda. No te perseguirá alrededor de la pantalla como los dos jefes anteriores, porque lo necesita: para eso tiene las rocas que arroja incansáblemente. Por suerte, tu sombrilla es un buen escudo para aguantar 'el chaparrón'.

Cómo derrotarle:

Coge la botella de los rayos, cúbrete con el paraguas y cárgalo sin compasión para freirle con electricidad. Todo ello mientras suena una versión de la Lambada, por supuesto.

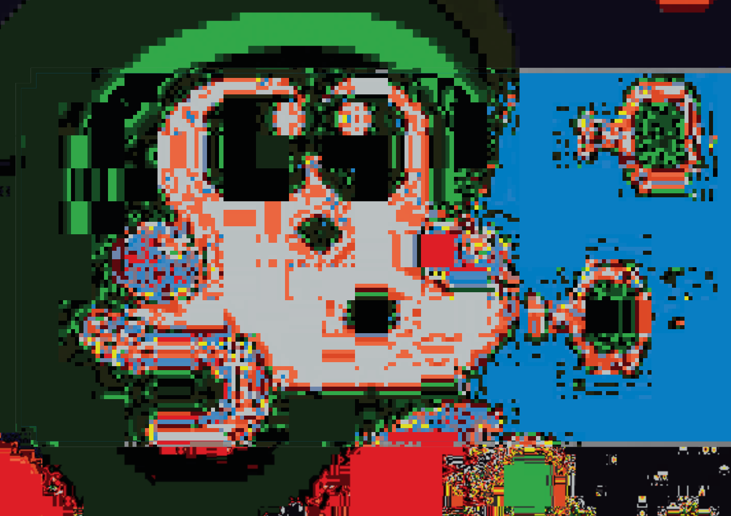
Charioteer

Armas: Rayos

Esta escotada crupier ejerce de jefazo en Casino World y te perseguirá por toda la pantalla sin dejar de arrojar billetes. Con el parasol podrás protegerte de la lluvia de dinero, pero no pares de moverte, o su carro te aplastará sin compasión.

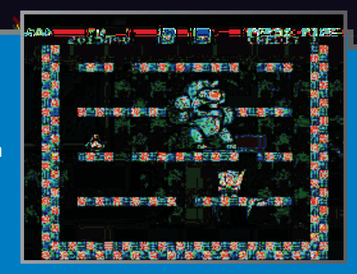
Cómo derrotarla:

Una vez que hayas cogido la botella de los rayos, mantén las distancias (siempre y cuando hayas abierto la sombrilla no tendrás que preocuparte de los billetes). Usa las plataformas para escapar de su acoso y no seas rácano con los rayos. Unos cuantos ataques bien cargaditos y será historia...



Super Drunk
Arma: Rayos
Normalmente, *Parasol Stars* llegaría a su fín tras vencer al falso Bub al final de Rainbow World. Sin embargo, si logras recoger tres iconos de estrella seguidos obtendrás la llave que abre el acceso a Bubble Bobble World, en el que podrás disfrutar de algunos niveles inspirados en el primer juego.

Cómo derrotarle:
Cualquiera que haya jugado con *Bubble Bobble* se hará una idea de cómo vencer a Super Drunk. Esquiva las botellas que arroja y atácale por la espalda con varios ataques con el poder rayo cargado hasta los topes. Y listos.



Giant Mech
Arma: Estrella
Un mecha con el aspecto amenazante de un castor a cuerda nos espera al final de Giant World. No inspira respecto, pero cuidado con sus boomerangs.

Cómo derrotarle:
Mantén las distancias si no quieres comerte sus boomerangs, no pares de moverte y carga el poder estrella hasta acabar con él. La verdad es que comparado con otros jefes, es facilón.



Bub Doppleganger
Arma: Agua
Un Bub de tamaño XXL, mirada fiera y armadura. Ojo a sus burbujas. Ahora sabrás lo que sentían los enemigos de *Bubble Bobble*.

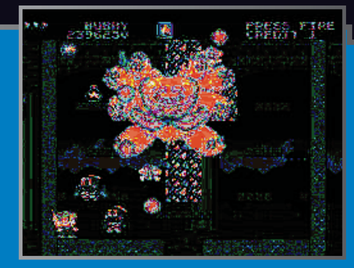
Cómo derrotarle:
Las burbujas de este falso Bub no tienen un gran alcance. Todo es cuestion de esquivarlas o bloquearlas con la sombrilla y darle un buen bañito con agua para oxidarle la armadura.



Super Mighta
Arma: Estrella
Super Mighta, una suerte de Parca de bolsillo, es un auténtico tormento que no parará un segundo de moverse por toda la pantalla. Muy pesadito.

Cómo derrotarle:
Esquiva la sartenada de proyectiles que arroja, no pares de moverte y cuando te veas muy apurado, escapa por el pozo de abajo para reaparecer arriba. Unas cuantas estrellas y listo.





Chaostikan
Arma: Estrella
El auténtico jefe de Nightmare World es el jefe más correoso de todo el juego. No parará de acosarte con bolas de fuego y dragoncetes.

Cómo derrotarle:
Una vez más, la clave reside en no parar de moverse por toda la pantalla, con la dificultad añadida del tamaño del jefe, que es enorme. Usa los rayos para destruirle...y no desesperes.

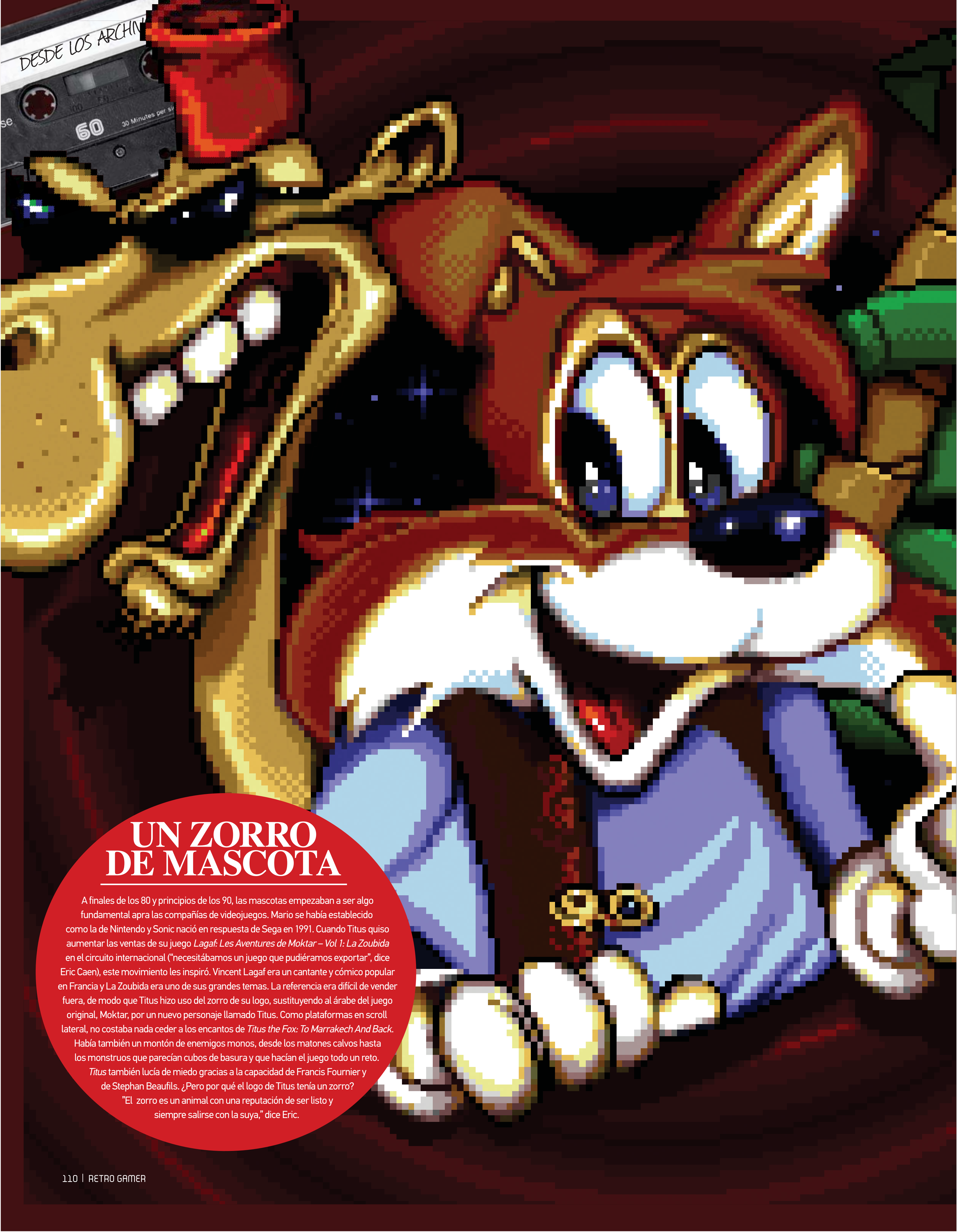


Flying Saucer
Arma: Fuego
El jefazo de Cloud World tiene la forma de un enorme OVNI. A pesar de su tecnológico aspecto, no dispara nada: solo se limita a intentar aplastarte.

Cómo derrotarle:
Coge la botella de fuego, y cuando esté a punto de caer encima de tu personaje, incendia la parte del suelo sobre la que va a descender. El muy idiota acabará destruyéndose solito.



Hidden Boss
Este terrorífico fulano es el jefe de una versión alternativa de Nightmare World en los ports de Amiga y Atari ST. Llegar hasta él era realmente complicado, aunque jugando a dobles resultaba algo más sencillo. En la cuarta fase de Ocean World necesitabas recoger el icono del corazón, matar a todos los enemigos y recoger cada pimiento verde antes de que desaparecieran para poder llegar hasta sus dominios.



UN ZORRO DE MASCOTA

A finales de los 80 y principios de los 90, las mascotas empezaban a ser algo fundamental apra las compañías de videojuegos. Mario se había establecido como la de Nintendo y Sonic nació en respuesta de Sega en 1991. Cuando Titus quiso aumentar las ventas de su juego *Lagaf: Les Aventures de Moktar – Vol 1: La Zoubida* en el circuito internacional ("necesitábamos un juego que pudiéramos exportar", dice Eric Caen), este movimiento les inspiró. Vincent Lagaf era un cantante y cómico popular en Francia y La Zoubida era uno de sus grandes temas. La referencia era difícil de vender fuera, de modo que Titus hizo uso del zorro de su logo, sustituyendo al árabe del juego original, Moktar, por un nuevo personaje llamado Titus. Como plataformas en scroll lateral, no costaba nada ceder a los encantos de *Titus the Fox: To Marrakech And Back*. Había también un montón de enemigos monos, desde los matones calvos hasta los monstruos que parecían cubos de basura y que hacían el juego todo un reto. *Titus* también lucía de miedo gracias a la capacidad de Francis Fournier y de Stephan Beaufils. ¿Pero por qué el logo de Titus tenía un zorro? "El zorro es un animal con una reputación de ser listo y siempre salirse con la suya," dice Eric.

Titus Software demostró ser un viejo zorro al convertirse en una de las mayores compañías de videojuegos del mundo. Durante sus 20 años de vida, pasaron de las críticas, cerraron estudios sin avisar y dejaron a muchos a medias. Hemos hablado con Eric Caen, uno de sus fundadores.

TITUS SOFTWARE

En 2006, el Ministro de Cultura de Francia, Renaud Donnedieu de Vabres, elevó los videojuegos al nivel de arte. Así, concedió la Ordre des Arts et des Lettres a Frédérick "*Alone in the Dark*" Raynal, a Michel "*Beyond Good & Evil*" Ancel y a Shigeru "no hace falta introducirle" Miyamoto en reconocimiento a todos sus logros conjuntos en el medio.

Un año antes, Titus Software – el estudio y distribuidora establecido en París y con más de 20 años de historia – había presentado su bancarrota. Sus últimos años habían sido muy dolorosos de observar, pues produjo no solo uno sino dos juegos que muchos consideran los dos peores jamás hechos. Si el diseño de videojuegos ya estaba superando su Existencialismo y su Impresionismo, Titus, especialmente en sus últimos años, había vuelto al nivel de calidad de las pinturas rupestres.

Aún así, los fundadores de Titus, los hermanos Eric y Hervé Caen, se merecen mucho crédito por su rol en los videojuegos. Bajo su mirada, Titus se convirtió en una de las grandes empresas de videojuegos de Europa, y en su punto álgido, llegó a emplear a 700 personas – 550 de ellos programadores, diseñadores y artistas. En Eric, hallaron un programador capacitado y muy entusiasta, pero con el tiempo, los gestores con una ambición inconmensurable se impondrían.

Eric creó su primer juego cuando tenía quince años, en la segunda mitad de 1981. Su debut fue un port de *Octopus*, el juego para Game & Watch que ponía a los jugadores a recoger todo el oro posible a la vez que evitaban los tentáculos del pulpo. La versión de Caen es creó para el Commodore CBM 3032, el sucesor del Commodore PET ("Lo escribí enterito en el 6502 Assembler," nos comenta), y le gustó tanto hacerlo que convirtió *Pengo,* el arcade de Sega de 1982, a la Oric-1, una máquina tan popular que tenía lista de espera de seis meses en Francia.

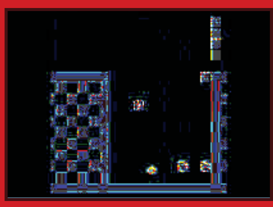
La pasión de Eric por los videojuegos empezó a dominar su vida. Empezaría a escribir código durante toda la noche, mejorando mucho a costa de sus estudios. Aunque al final se sacó una carrera, optó por formar su propia empresa a la edad de 19 años y con ayuda de su otro hermano. Así nació EH Services. "Era una empresa de programación bajo demanda que nació en abril de 1985", dice Eric.

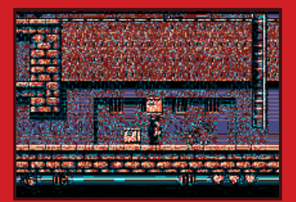
EH Services creaba software educativo y juegos para el Thomson TO7 y el Exelvision EXL 100. La empresa estaba en Le Raincy, al este de París, y pronto contrataron a Jean-Charles Meyrignac y Gil Espèche, autores de Oric Atmos: Vos Programmes BASIC Et Language Machine. La compañía también empleó a Alain Fernandes, que había escrito un



JUEGOS DEFINITORIOS











Crazy Cars 1988
Este juego era todo un logro visual del género de la conducción inspirado por el *OutRun* de Sega. Ambientado en EEUU, la versión original de Amiga tenía seis pantallas – Arizona, Florida, Space Shuttle, Mountain, Malibu y Nueva York. Los baches te mandaban volando por el aire y los choques eran muy dramáticos y frustrantes en tanto que ralentizaban tu coche impidiendo cumplir los tiempos y seguir jugando. Era bastante exigente en general y podía cansar por momentos.

Titan 1989
El CPC era una máquina importante para Titus dado el gran éxito de Amstrad en Francia. *Titan* fue uno de los mejores juegos tempranos para el ordenador al mezclar *Arkanoid* y *Breakout* para crear un puzle rapidísimo e infernal. El jugador usaba un cubo para controlar una pelota e intentar destruir los ladrillos que había a lo largo de 80 fases que, gracias a un truco de programación usado por el programador Philippe Pamard, se extendían por los bordes del CPC.

The Blues Brothers 1991
Tras adquirir la licencia de *The Blues Brothers*, Titus realizó un excepcional plataformas que captura a la perfección los personajes creados por Dan Aykroyd y John Belushi. El juego rendía homenaje a la música de la banda de la película – desde *Soul Man* a *Everybody Needs Somebody To Love* – y tenía escaleras para subir, paraguas para parar caídas, cajas para arrojar a la gente y un buen número de fieros perros con los que liarte a mamporros.

Prehistorik Man 1993
El éxito de *Prehistorik* llevó a una innevitable secuela, una vez más protagonizada por un cavernícola. Fue el último lanzamiento comercial de Titus para CPC y fue uno de los pocos juegos que no eran de cartucho en usar las capacidades mejoradas de gráficas y de sonido del Amstrad Plus, que la acercaban a un aspecto casi de 16 bits. Aunque luego llegó a DOS, tuvo éxito real en SNES, a la que se portó con el nombre de *Prehistorik Man* allá por 1995.

Robocop 2003
Robocop se lanzío en 2003 y fue el último juego de Titus antes de cerrar. Si fue un último intento de la empresa por recuperarse económica, fracasaron estrepitosamente y demostraron que habían aprendido bien poquito de *Superman 64*. Era un shooter en primer persona que estaba roto por todos lados y tenía misiones muy largas y malas. Ver cómo los enemigos atravesaban muros y que había bugs constantes era algo francamente risible.

juego llamado *L'Ete Sera Chaud* para la Oric-1. Alain se lo había mostrado sin éxito a Loriciel, pero llamó la atención de Eric, que vivía cerca de él, en Montfermiel.

El grupo recién formado creó juegos como *Apprends-Moi à écrire* para Exelvision o *Des Signes Dans l'Espace* tanto para MSX 1 como para Philips VG 5000. Los juegos los publicaban otras compañías, pero a finales de ese mismo año, los Caens decidieron cambiar de dirección. "Habíamos tenido un buen año con EH Service", dice Eric. "Pero queríamos trabajar en nuestros propios juegos y Titus se convirtío en la empresa que nos publicaría".

Con EH Services desarrollando juegos y Titus publicándolos, los Caens tuvieron mayor control del proceso; pero los primeros días de Titus fueron muy duros para los desarrolladores. Para poder medrar como compañía y hacerse un nombre, tenían que tener un buen portfolio de juegos. "Nuestra ambición era tener el mayor número de juegos en el menor espacio de tiempo posible, sin que importara la calidad," recuerda Jean-Charles. "Fui capaz de convertir juegos con solo un mes de trabajo, así que porté más de diez juegos para ellos ese mismo año."

Para maximizar sus beneficios, Titus también quería lanzarse en todas las plataformas posibles. Sus desarrolladores tuvieron que aprender rápidamente (a veces con solo un día) el funcionamiento de varios ordenadores y entender su arquitectura antes de ponerse a crear sus propias herramientas para hacer luego los juegos. Alain aseguró pasados los años que había programado más de 20 juegos en sus primeros cinco años en Titus, y, aunque ayudó a conseguir unos 92.000 euros para la empresa, la carga de trabajo terminó por afectar a los trabajadores.

"Recuerdo trabajar diez horas al día y seis días a la semana por una miseria," dice Jean-Charles. Pero su sacrificio estaba teniendo frutos. Títulos como *The One*, *Erebus*, *Magic*, *Balthazar* y el simulador de vida de perro *Maddog* estaban siendo creados por EH Services y publicados por Titus. La compañía incluso se apropió de trabajo de otros, como demuestran los clones de *Space Invaders*, *Pac Man* y *Breakout* que aparecieron en el *Classique Vol 1*.

Los primeros juegos de Titus se programaban en un Amstrad CPC y luego se adaptaban. "Era la máquina más potente en su día y Titus tenía buenos programadores de CPC", dice Jean-Charles. Tenía sentido porque ellos ayudaron a que la compañía ganara un puesto importante en el mercado francés, donde el CPC era el amo. Hacia septiembre de 1986, Amstrad France había vendido más de 200,000 CPC 6128, convirtiéndolo en el ordenador más popular del país. En Titus lo entendieron pronto y eso llevó a desarrollos punteros, incluido *Knight Force*, un juego que usaba todos los píxeles de la pantalla del ordenador, incluido el espacio residual de los bordes.

Para ayudar a su desarrollo, la compañía creó un emulador de procesado, que era un CPC sin su chip Z80 y que se había enlazado a un emulador de Z80. Caen explica que esto hizo la máquina mucho más potente y flexible y que les permitió desarrollar cualquier juego para ese chip mucho mejor, ya fuera para Amstrad, Sinclair o Sega.

En estos momentos, la compañía ya estaba echándole el ojo a los mercados extranjeros. "Desde el principio, quisimos ser globales, no solo franceses o europeos," dice Eric. Empezaron a buscar maneras de introducirse en EEUU, donde Commodore estaba vendiendo excepcionalmente bien. En 1987, Eric decidió que el siguiente juego de Titus iba a ser un simulador de conducción y se puso manos a la obra. "Titus tenía una de los

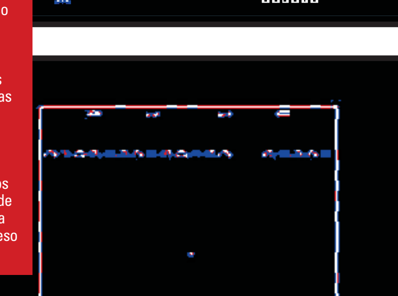


» [AMSTRAD CPC] *Dark Century* era un juego muy profundo que exigía leerse muy bien el manual solo para destruir enemigos con tu tanque.

» [AMSTRAD CPC] *Erebus* era una aventura francesa que arranca en un volcán de la Antártida con ese mismo nombre. Lo desarrolló EH Services y lo publicó Titus.

» [DOS] *Fire And Forget* era un juego de conducción mediocre con tiroteos a toda velocidad.





» [AMSTRAD CPC] Titus produjo tres volúmenes de *Classiques* en 1987, cada uno de ellos inspirándose en juegos míticos de antaño.

» [AMSTRAD CPC] Uno de estos *Classiques* era un homenaje a *Space Invaders* bastante poco conseguido.

» [AMSTRAD CPC] Vamos, que los juegos eran copias descaradas más que homenajes, como demuestra este clon de *Pac-Man*.

» [AMSTRAD CPC] Los gráficos de este clon de *Breakout* no eran nada del otro mundo, pero eso no iba a parar a Titus.

primeros Amiga de Francia, así que *Crazy Cars* se desarrolló en principio para el Amiga", comenta Jean-Charles.

Con Hervé produciendo y Olivier Corviole haciendo los gráficos, Eric se inspiraría en *OutRun* para el juego. Produjo un juego rápido que vendió increíblemente bien en Amiga. "*Crazy Cars* fue nuestro primer hit," dice Eric. "Vendió 250.000 unidades y se portó a todas las demás máquinas que pudimos."

Sin embargo, las prisas por publicarlo en el resto de plataformas fueron un problema. *Amstrad Action* criticó que el juego tenía un sonido pobre y que había fallos gráficos importantes a la altura de juegos de segunda división. Por fortuna, el port para Commodore 64 funcionó un poquito mejor. "Recuerdo haber acabado el port de *Crazy Cars* al Commodore 64 en alrededor de un mes", dice Jean-Charles.

El problema, añade, es que Titus quería asegurar a toda costa la entrada en EEUU. "Hicimos un vídeo para mostrar el juego y yo escribí el código, pero la desaceleración era muy superior a la aceleración. Justo cuando el coche iba a llegar a meta, lo golpeó otro coche y se quedó parado antes de cruzar. El coche era incapaz de moverse, estaba bloqueado." Y, aún así, la compañía no se preocupó lo más mínimo. "Esa era la mentalidad en Titus, los juegos se lanzaban en cualquier estado".

Aún con esto, *Crazy Cars* fue un punto de inflexión para Titus. Los beneficios generados les permitiron emprender mayores desafíos y comenzaron a contratar a más empleados, como Jean-Michel Masson, Philippe Pamart, Eric Zmiro, Vincent Berthelot o el hermano de Alain, David Fernandez. A la vez, establecieron Titus (UK) con ayuda de la empresa británica Entertainment International. Con ellos, lanzarían siete juegos para el ZX Spectrum.

Tras el éxito de *Crazy Cars*, los 16-bit se habían convertido en el nuevo estándar para desarrollar. Alain escribió el código del shooter *Fire And Forget* para Amiga y Atari ST en 1988 y, junto con *Crazy Cars*, llegaron los ports a 8-bit de unos meses después.

Aún con esto, los 8-bit siguieron siendo importantes. *Titan* fue todo un logro de los 8-bit, allá por 1989, y *Crazy Cars II* – que usaba el 'overscan' de la pantalla – vendió 42.000 unidades para el Amstrad CPC. Titus aseguraba que era el mayor éxito de todos los tiempos para dicho formato.

Lo más importante es que la experiencia de Titus con máquinas en 8-bit les permitió dar el salto a consolas fácilmente. *The Blues Brothers* se lanzó para la NES en 1992, un año después de hacer lo propio en ordenadores. No fue una transición sencilla – "el mayor problema era que teníamos que pasar de ordenadores a consolas – el control de calidad de Nintendo era mucho más severo que el nuestro", comenta Eric, que asegura que era necesario hacer el cambio. "La licencia de *The Blues Brothers* para la NES fue un evento clave para nosotros, seguido del lanzamiento de *Prehistorik Man* en SNES." Titus no paraba de crecer.

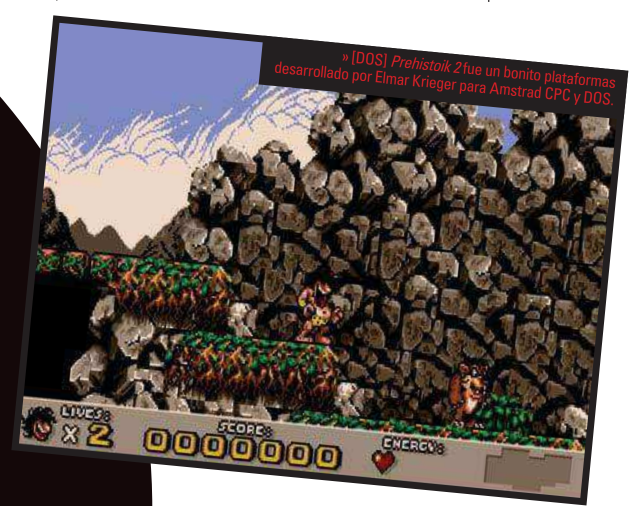
Aún así, el tema de las licencias sorprendió a Titus. Se puede citar a Hervé diciendo que las licencias eran muy buenas para ganar beneficios, que "incluso sin un disquete dentro de la caja se venderían bien". También dijo que era "más difícil hacer la programación desde cero y que el trabajo creativo era mayor", rematando con que "aún así, lo preferimos." Así que en lugar de centrarse en licencias originales suyas, *The Blues Brothers* sería una de las muchas licencias que

"Quisimos ser globales desde el principio, no solo franceses o europeos"

ERIC CAEN QUISO QUE TITUS DOMINARA EL MUNDO

A SABER

- Eric Caen adoraba los juegos clásicos de arcade y por eso aprendió a programar en un 6502 Assembler.
- Cofundó EH Services con su hermano Hervé y hacía juegos para Loriciel, Infogrames y otros.
- Titus era el apodo infantil de Eric.
- *Crazy Cars* tuvo tanto éxito que permitió que Titus se autopublicara.
- Eric participaría en más de 120 juegos hechos en Titus.
- Titus distribuyó juegos hechos por empresas británicas, entre las que estaban Empire o Anco.
- La compañía se mantuvo fiel al Amstrad CPC, que era el ordenador más popular de Francia.
- También hicieron cartuchos para la GX4000, incluyendo *Dick Tracy, Wild Streets* y *Fire & Forget II*.
- Su último juego para CPC fue *Prehistorik II* en 1993 – año en el que la mayoría de compañías ya habían abandonado hace tiempo el formato.
- Titus desarrolló para toda clase de consola u ordenador, desde el Fujitsu FM Towns hasta el infame Philips CDi.
- Desarrolló una versión para Atari 2600 de *Crazy Cars* en 1990, pero jamás llegó a lanzarse.
- Se expandió rápidamente en los años noventa, adquiriendo desarrolladoras como BlueSky Software entre otras.



» [DOS] *Prehistorik 2* fue un bonito plataformas desarrollado por Elmar Krieger para Amstrad CPC y DOS.



compraríian para mantenerse a la altura de rivales como Electronic Arts y Ocean Software. "Hicimos muchas licencias", dice Eric, y recuerda: "*Xena*, *Hercules*, *Robocop*, *Superman*, *Kasparov*, *Quest For Camelot* y *Lotus*."

Por desgracia, muchas de las licencias compradas por Titus tuvieron una muy pobre ejecución posterior. Los críticos señalaron el cinismo de la compañía y su explotación absurda de nombres que ya se habían rechazado una primera vez. Uno de los peores ejemplos se dio en 1990, cuando retomaron la atrocidad que fue *DickTracy*, y, sin hacer uso de las mayores capacidades gráficas de la, por otro lado, condenada Amstrad GX4000, portaron el mismo juego, lo metieron en un cartucho y lo vendieron sin más. En comparación, *The Blues Brothers* fue un rayo de sol para Titus, algo que no molestaría a las geniales y míticas gafas de sol de los protagonistas del juego.

Sí, *The Blues Brothers* ayudó a que la compañía se rehabilitara un poquito. Se trataba de un plataformas con exploración en el que manejabas a Jake o a Elwood, los hermanos del Blues, y el juego fue bastante bien recibido por sus buenos gráficos y su fantástica banda sonora. Gracias a él muchos olvidaron los recuerdos de los ports cutres y de los juegos horribles que había lanzado Titus. No es tontería: nombres como *Knight Force* y *Wild Streets* eran juegos tan malos que la gente los usaba directamente como adjetivos para definir a otros títulos peores.

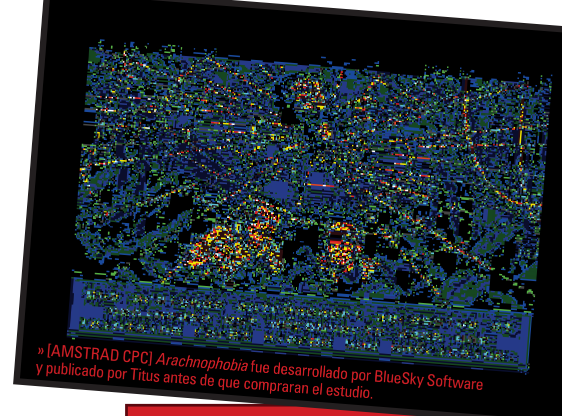
» [GX4000] Titus hizo juegos para la GX4000, lástima que siempre fueran ports cutres de CPC.



La mítica Amiga Power, en su análisis de *The Blues Brothers*, lo resumió muy bien con solo una frase: "Que no te eche para atrás que sea de Titus. Por fin han hecho algo bueno". Es irónico, pues, que el éxito de *The Blues Brothers* fuera casi único y que el resto de juegos no estuvieran a la altura. Podríamos decir que, a principios de los noventa, Titus iba a darse con un muro importante.

La empresa trabajó con equipos externos como Cybele, que produjeron Prehistorik para la Atari ST y que lo portaron a otras plataformas más. También invirtieron en una buena secuela, *Prehistorik II*, para Amstrad CPC y DOS en 1993. El juego también se portaría a Game Boy y SNES como *Prehistorik Man*. Titus estaba empleando a algunos de los mejores talentos de Europa, como Charles Goodwin, el programador de 36 años tras *Prehistorik* y *Titus The Fox*, dos juegos con unos gráficos soberbios y jugabilidad a la altura. "*Titus The Fox* era un juegazo", dice Eric.

A mediados de los noventa, empezaron a tirar de viejas franquicias. Lanzaron *Lamborghini American Challenge* – o *Crazy Cars III*, tal y como se había planteado. También publicaron el plataformas *Quik The Thunder Rabbit*, que desarrollaron en Stywox. Y hasta se atrevieron a hacer varios juegos de ajedrez.Y a medida que pasaban los años, Titus se



» [AMSTRAD CPC] *Arachnophobia* fue desarrollado por BlueSky Software y publicado por Titus antes de que compraran el estudio.

CRONOLOGÍA

 1985 — EL ESTUDIO EH SERVICES NACE DE LA MANO DE LOS HERMANOS CAEN.

 1985 — TITUS INTERACTIVE NACE COMO DISTRIBUIDORA DE LOS CAEN

 1985 — *THE ONE* ES EL PRIMER JUEGO LANZADO BAJO EL SELLO DE TITUS SOFTWARE.

 1987 — *CRAZY CARS* SE LANZA EN AMIGA.

 1988 — TITUS SOFTWARE CORPORATION SE ESTABLECE EN CALIFORNIA.

 1988 — *FIRE AND FORGET* Y *TITAN* SALEN AL MERCADO.

 1990 — UNA ERA DE ÉXITO SUCEDE AL LANZAMIENTO DE *THE BLUES BROTHERS*.

 1990 — CONSIGUEN UN ACUERDO CON AMSTRAD PARA LANZAR CARTUCHOS PARA LA GX4000.

 1991 — CYBELE PRODUCE *PREHISTORIK* Y TITUS LO PUBLICA.

 1992 — *TITUS THE FOX* SE LANZA, EMPLEANDO LA MASCOTA DE LA COMPAÑÍA POR PRIMERA Y ÚNCA VEZ EN SU HISTORIA.

 1993 — *PREHISTORIK 2* Y SUPER CAULDRON SON UNOS ÉXITOS DE CRÍTICA.

 1996 — TITUS SALE A LA BOLSA FRANCESA

 1997 — *AUTOMOBILI LAMBORGHINI* SE LANZA EN NINTENDO 64.

 1998 — TITUS COMPRA DIGITAL INTEGRATION Y BLUESKY SOFTWARE.

 1999 — TITUS SE CONVIERTE EN UNA GRAN ACCIONISTA DE VIRGIN INTERACTIVE.

 1999 — *SUPERMAN 64* ES NOMBRADO EL PEOR JUEGO DE LA HISTORIA

 2001 — TITUS SE CONVIERTE EN UNA GRAN ACCIONISTA DE INTERPLAY ENTERTAINMENT.

 2003 — *ROBOCOP* CASI SUCEDE A SUPERMAN 64 COMO PEOR JUEGO DE LA HISTORIA

 2005 — TITUS SE DECLARA EN BANCARROTA.





POR DÓNDE ANDAN AHORA

Eric Caen
Tras el colpaso de Titus en 2005, Erica Caen se convirtió en el presidente de Interplay, en California, una compañía que había comprado Titus años atrás. Interplay le quitó un poquito el polvo a algunas franquicias de Titus y lanzó *Prehistorik* para iOS y Crazy Cars: Hit The Road para Windows, Android y iOS. Eric también es el director senior de planificación digital y compromiso mercantil de McDonald's, ni más ni menos.

Charles Goodwin
El hombre tras *Prehistorik* y *Titus The Fox* trabajó en *Fish Fillets* para ALTAR Interactive en 2004. Es el último juego hecho por un desarrollador que, seguramente, abandonó para siempre la industria.

Hervé Caen
Antes de comprarla en su mayoría, Titus había obtenido un buen puñado de acciones de Interplay en 1999. Hervé fue su presidente desde ese momento y asumió el cargo de CEO en 2002.



Jean-Charles Meyrignac
Tras dejar Titus en 1989 tras dos años y ocho meses, Jean-Charles trabajó para Ocean Software France antes de empezar a colaborar con empresas como Cryo Interactive, Quantic Dream e Infogrames. Ahora es un ingeniero de desarrollo para una empresa francesa que hace software para profesionales del marketing y la comunicación.

Alain Fernandez
Alain sigue currando en la industria del videojuego tras 35 años de carrera. Ha pasado por Ubisoft, Loriciel, Renders, Ocean, Mindscape y Otaboo. En 2014, trabajó en el port de *Titan* a PS Vita, navegadores, PC y Mac.

Olivier Corviole
Aunque Olivier trabajó poco en Titus, su impacto fue clave. Fue el director artístico para diferentes empresas francesas y ahora es "professeur en licence communication" en el instituto tecnológico de Universidad de Paris VIII, la IUT de Montreuil.



extendió aún más rápido que antes por el mundo. Ya tenían Titus Software Corporation en EEUU, en California; pero la industria estaba cambiando y Titus no dejaba de hacerlo con ella. "Fue duro pasar de las 2D a las 3D," comenta Eric. Y así, en 1996, para tener una mejor oportunidad de triunfar y de ganar aún más dinero, Titus se lanzó en la bolsa de Francia como Titus Games plc, aunque luego se pasarían al mercado de acciones Le Nouveau Marche al año siguiente. En ese momento, empezaron a buscar nuevas adquisiciones. "Fue difícil encontrar talento", confiesa Eric. "Era más rápido comprar empresas enteras".

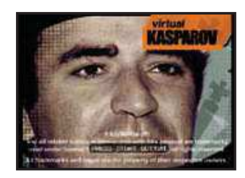
Hacia 1997, ya habían vendido por valor de más de 17 millones de euros, pero sus juegos eran inconsistentes. Aunque *Automobili Lamborghini* era un juego decente de carreras para Nintendo 64 (y se vendió muy bien en Japón como *Super Speed Race 64*), *Incantation* fue un plataformas tardío para SNES muy mal recibido y *Quest For Camelot* se la pegó en Game Boy Color. La versión para N64 se canceló.

En 1998, Titus compró Digital Integration, un estudio de Londres que hacía simuladores de vuelo para PC, lo que permitió que Titus le echara el guante a este mercado de nuevo. Y también compraron BlueSky Software para hacerse con un puesto en el mercado de PlayStation. "Tras nuestra salida a bolsa, empezamos a conseguir dinero suficiente para comprar a muchos competidores. Ese fue nuestro método para crecer tan rápidamente", dice Eric.

EL ADN DE TITUS SOFTWARE

¿Estilo francés?

Titus empezó en el mercado más tarde que algunas firmas británicas o estadounidenses (la industria francesa nace entre 1985 y 1987) por lo que tiraron de potencia gráfica. La creatividad de sus artistas se vio perjudicada por ello.



Desarrollos diversos

Titus tenía cierto talento para hacer juegos de plataformas, pero era imposible centrarse solo en un género como empresa. Hizo títulos de puzles, conducción, FPS y hasta juegos de ajedrez. Si podía venderse bien, ellos lo intentarían.



Un logo reconocible

El nombre Titus no evoca directamente a un zorro pero este animal al menos es bastante más mono que un a emperador romano, por ejemplo. El zorro no se usó desde los comienzos, apareció en juegos allá por 1987.

¿Arrogancia?

Una alta cantidad de juegos combinada con la atracción de las licencias hicieron a Titus bastante rica. En el año 2000, la empresa estaba montada en el dólar y esperaba crecer un 500% al adquirir más estudios. Se volvieron arrogantes.



Ambición global

Francia es hoy el segundo productor mundial de videojuegos tras EEUU y exporta el 80% de sus juegos. Titus fue una pionera y tuvo oficinas en París, Los Angeles, San Diego, Londres, Leamington Spa y hasta en la mismísima Tokio.



Juegos familiares

Si un juego era popular, Titus iba a intentar apropiarse de él. *Crazy Cars* estaba inspirado en *OutRun*; *Incantation* en la SNES lucía como un *Mega Man*; *Off Shore Warriors* fue *Crazy Cars* sobre agua. Eric Caen dice que la compañía también se inspiró en *Mario* y en *Zelda*.



Muchas licencias

Titus compró un montón de licencias, hasta el punto de pagar a Gary Kasparov por un juego de ajedrez. Como otras compañías, pensaron que con eso bastaría. *The Blues Brothers* estaba bien, pero *Superman 64*, *Dick Tracy* y *Robocop* eran una basura.



Juegos horribles

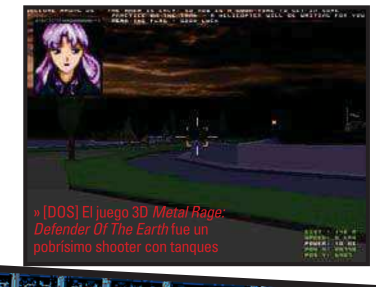
La reputación de Titus – salvo por un buen grupo de juegos en los noventa – no era muy allá. La compañía lanzaba juegos con prisa y eso se notaba. *Knightforce* para Amiga era injugable. *Tiny Skweeks* en la SNES era simplente frustrante.

> **"Era la mentalidad de Titus – los juegos se lanzaban en cualquier estado"**
> JEAN-CHARLES MEYRIGNAC DESCRIBE EL POBRE ACABADO DE ALGUNOS DE SUS JUEGOS

Esta expansión debería haber hecho más fuerte a Titus. *Top Gun: Combat Zones*, un juego de Digital Integration hecho en 2001 era uno de los favoritos de Eric, y Titus por entonces ofrecía una mezcla frenética de licencias y juegos únicos, desde el *Virtual Chess* de Nintendo 64 en 1997 hasta el *Superman* de Game Boy. Se hicieron también con Smart Dog y Virgin Interactive, renombrando esta a Avalon Interactive en 2003.

La calidad de los juegos, sin embargo, iba hacia abajo y Titus recuperó su fama de antaño. El ejemplo más claro de ello fue *Superman* para N64. Estaba basado en *Superman: The Animated Series* y se lanzó en muy mal estado. "*Superman N64* es conocido por no ser tan bueno como podría haber sido," dice Eric. "No puedes estar siempre satisfecho con todos los juegos que desarrollas cuando los haces rápidamente." Titus estaba en problemas: *Blues Brothers 2000* fue un intento de cambiar las tornas, pero posee un 32 sobre 100 en Metacritic.

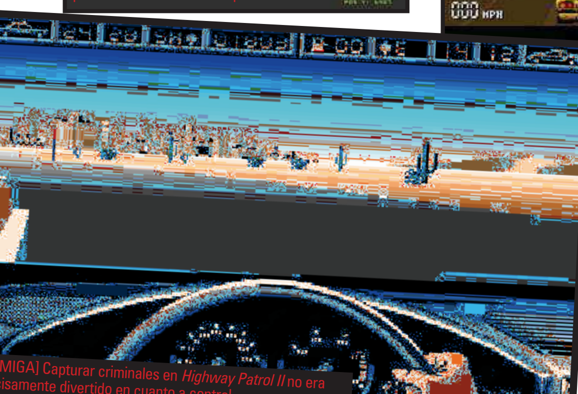
En 2001, Titus compró la mayoría de acciones de Interplay, que tenía problemas desde 1998. "Éramos la decimosegunda mayor empresa del mundo", dice Eric con orgullo. Hervé pasó a ser el CEO de Interplay y la firma tomó grandes decisiones: vendieron Shiny Entertainment, propiedad de Interplay, y disolvieron BlueSky Software.



» [DOS] El juego 3D *Metal Rage: Defender Of The Earth* fue un pobrísimo shooter con tanques



» [SNES] *Lamborghini American Challenge* para SNES era compatible con la Super Scope.



» [AMIGA] Capturar criminales en *Highway Patrol II* no era precisamente divertido en cuanto a control.

A medida que Titus se concentraba en la fusión con Interplay con la esperanza de revivir ambas marcas, se produjo un colapso total. Los abogados entraron en juego y Titus fue liquidada. Declararon la bancarrota el 9 de enero de 2005 con casi 30 millones de euros de deudas. Interplay continuó con Hervé al frente. "Hay muchos elementos que llevaron al colapso", dice Eric. "Pero principalmente, la falta de liquidez nos impidió pagar la deuda creada para comprar Interplay."

Al final, "éramos jovenes y no teníamos experiencia, pero fue una aventura impresionante, ¿no te parece?", remata Eric. Seguro que sus empleados de entonces piensan diferente… *

720°

En los ochenta Atari no temía experimentar con cosas nuevas, y gracias a eso triunfó con la recreativa de 720°. Agarramos la tabla y volvemos al parque para descubrir por qué molaba tanto.

Las modas vienen y van, unas sobreviven y otras no, pero algunas permanecen para siempre tras dejar una huella indeleble en la cultura pop. Cualquier empresa que quiera aprovecharlas tiene que estar atenta para deducir cuáles van a ser algo más que una fiebre pasajera y poder explotarlas convenientemente.

Atari tuvo que arriesgarse de esta manera cuando lanzó *720°*, el primer videojuego que centró su acción en el skateboard como deporte extremo. El juego llegó a las salas de recreativos en 1986 y fue recibido estupendamente, convirtiéndose en uno de los mayores éxitos de la empresa californiana. El título, *720°*, se refiere al que entonces estaba considerado truco definitivo sobre la rampa: salir disparado de una y girar dos veces completas en el aire un total de 720 grados. ¿Estaban el entonces programador Paul Kwinn y su equipo preocupados de estar dedicando tanta atención a una moda pasajera? "Era un fenómeno muy popular," recuerda Kwinn, "y como no se había hecho ningún videojuego hasta entonces, tuvimos la oportunidad de ser los primeros, y atraer así tanto al público de los videojuegos como al del skate. No creo que fuera una jugada especialmente arriesgada: al menos se sustentaba en un fenómeno popular. Muchos otros juegos de la época ni siquiera tenían eso."

El juego se desarrolla en la ficticia Skate City. En este paraíso para el skater hay todo tipo de rampas para saltar e ir encadenando trucos. También hay peligros que combiene evitar, como coches y chicos en bicicleta. El elemento clave de Skate City son los cuatro parques de skate que hay en sus esquinas. Puedes comprar entradas para cualquiera de ellos con el dinero que obtienes realizando trucos por la ciudad o recogiendo los billetes que te vas encontrando durante el juego. Cada uno de los parques se llama como el tipo de prueba que se desarrolla en ellos: Slalom, Downhill, Ramps y Jumps. La idea es ganar una medalla de oro en cada una de estas disciplinas, pero además, la cosa se complica con un estricto límite de tiempo para conseguir entrar a cada uno de estos parques: no puedes dedicarte a hacer trucos sin parar para conseguir montañas de dinero e ir entrando en los parques. Si se te acaba el tiempo antes de conseguirlo, el ominoso aviso de "SKATE OR DIE!" brilla en la pantalla y un enjambre de fatídicas abejas te perseguirá sin descanso. También hay tiendas en Skate City que te permiten mejorar las habilidades comprando accesorios imprescindibles, como zapatos o tablas nuevas.

Una de las características más innovadoras de *720°* es que, a diferencia de otros arcades de la época, no exige al jugador estar introduciendo monedas sin parar para continuar la partida. Un buen jugador puede ganarse el derecho

LOS DATOS

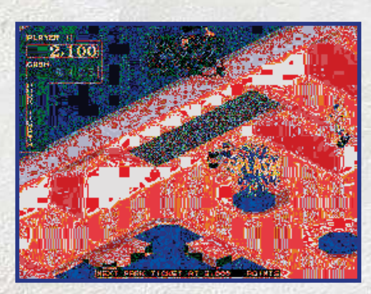
» **COMPAÑÍA:** ATARI GAMES
» **DESARROL.:** ATARI GAMES
» **LANZAMIENTO:** 1986
» **PLATAFORMA:** ARCADE
» **GÉNERO:** DEPORTIVO



» [Arcade] El juego arranca dejándote elegir tu nivel de destreza.



» [Arcade] Al principio del juego unos útiles rótulos te dice dónde te puedes dirigir, más algunos consejos.



» [Arcade] Cuidado con los peligros, como el agua y otros patinadores, que te pueden hacer perder el tiempo.

a continuar consiguiendo suficientes puntos. ¿Preocupaba en Atari que ese tema pudiera reducir la recaudación final del juego? "Oh, no fuimos los primeros en tener esa idea. *Centipede*, por ejemplo, daba vidas extras con los suficientes puntos, y hay otros muchos videojuegos clásicos que también lo hacen" explica Kwinn. "*Queríamos* que la gente jugara durante más tiempo si lo hacía suficientemente bien. El juego estaba preparado para que hasta el peor jugador tuviera una buena experiencia y quisiera seguir introduciendo monedas. Siempre pensé que era divertido que te persiguieran las abejas. Cuando huyendo de ellas conseguías encadenar los trucos suficientes para llegar a un nuevo parque por los pelos acababas sintiéndote un héroe."

Aunque no era una novedad para los asiduos a las recreativas de la época, que habían visto cosas parecidas en juegos de éxito como *Paperboy* o *Crystal Castles*, los gráficos isométricos de *720°* fue una de sus aportaciones más destacadas. El punto de vista no parece la elección más lógica para un juego de skate, pero funciona increíblemente bien, así que preguntamos a Kwinn cómo se les ocurrió. "Bueno, hay que tener en cuenta que por entonces no había polígonos," explica. "Ni siquiera teníamos el sistema de escalado de sprites de juegos algo posteriores como *Pit-Fighter*. Por eso necesitábamos un punto de vista estilo isométrico. La perspectiva cenital es bastante aburrida, y no habría funcionado en un juego con tanto movimiento vertical como el nuestro. Quizas podríamos haber hecho que la cámara mirara hacia abajo en un eje y que el otro se moviera en horizontal, pero la mecánica de movimientos libres que necesitábamos iba bien con esta perspectiva."

Las abejas también se convirtieron en parte clave del juego, y de hecho, son enemigos clásicos de Atari: antes las habíamos visto en *Paperboy* y *Crystal Castles* y le preguntamos a Kwinn si es intencionado. "Sí, cogimos las abejas de *Paperboy*, donde había trabajado buena parte del equipo de *720°*. Hasta donde yo sé , no hay referencia ▶

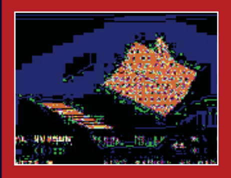
> **"No creo que fuera una jugada especialmente arriesgada. Al menos se sustentaba en un fenómeno popular. Otros juegos no tenían ni eso"** Paul Kwinn



» [Arcade] Hay montones de rampas en Skate City que puedes usar para ir encadenando trucos muy vistosos.

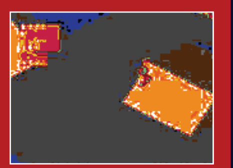
PORTS DOMÉSTICOS

Las mejores y peores conversiones del popular juego de skate de Atari.



COMMODORE 64

■ Curiosamente, hay dos versiones de Commodore 64, la europea de US Gold y una norteamericana de Mindscape. Preferimos la versión de Chris Butler para US Gold porque se parece más al arcade y tiene mejor banda sonora.



NES

■ La iteración para NES de Mindscape es bastante buena: tiene un ritmo aceptable, todos los eventos y una música estupenda: nuestra única queja es que el propio parque de skate es algo sintético en el apartado gráfico.



ZX SPECTRUM

■ La versión para Spectrum es de las más memorables: se juega estupendamente y replica los gráficos del arcade muy bien (aunque en versión monocromo). No tiene música, pero como en otros ports de 8 bits, el cassette incluye la BSO.




GAME BOY COLOR

■ Esta fue la única versión portátil de la máquina de Atari: el juego completo está aquí, la música es más que decente, pero los gráficos son minúsculos y cuesta ver qué es lo que sucede en la pantalla.



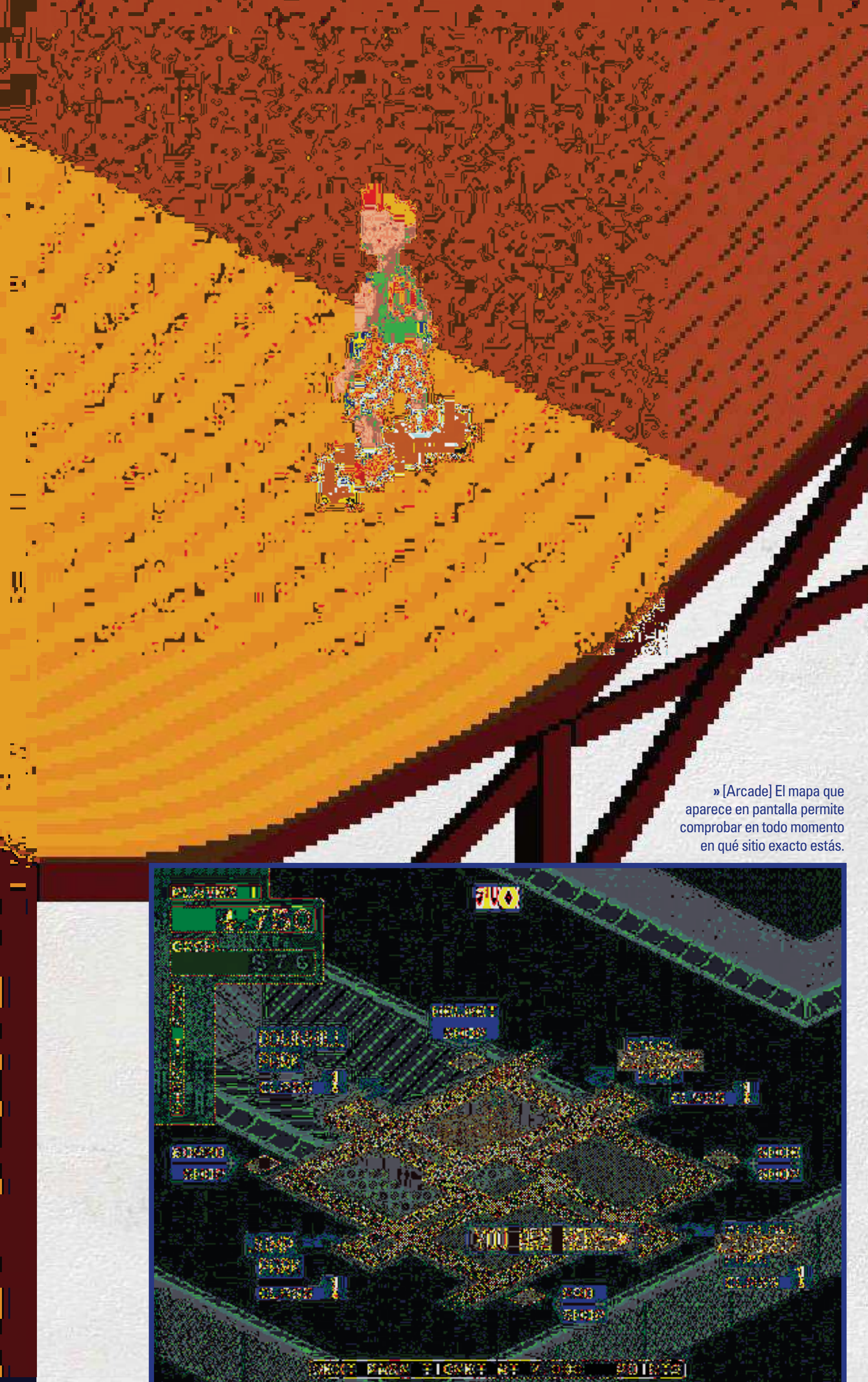
AMSTRAD CPC

■ Este port se inspira en el código de Spectrum, pero le añade color y una música estupenda en la pantalla de título. Esta versión también incluía, como en el resto de los ports de 8 bits, la BSO original en la cara B del cassette original.



MIDWAY COLLECTIONS

■ *720°* ha aparecido en unas cuantas recopilaciones de recreativas de Midway en formato emulado. De este modo, el juego original puede ser disfrutado por los dueños de PS2, Xbox, GameCube, PC, PS3 y 360.



» [Arcade] El mapa que aparece en pantalla permite comprobar en todo momento en qué sitio exacto estás.

» [Arcade] Puedes usar el dinero que ganas para comprar mejoras en varias tiendas de Skate City.



» [Arcade] Recuerda los peligros de las carreteras. Estréllate más de la cuenta y fracasarás.

▶ intencional a *Crystal Castles* en las abejas o la perspectiva. Las abejas funcionan bien con el mensaje de 'patina o muere' ya que pueden atravesar vallas o arbustos y seguir al jugador a cualquier parte. Supongo que lo de usar las abejas en varios juegos con las mismas funciones es un caso de evolución paralela."

No solo era el aspecto de *720°* lo que lo hacía único: el diseño del mueble también era extraordinario. Con sus descomunales altavoces, estupendos adornos callejeros y estrafalario sistema de control, *720°* destacaba en las salas de la época. Kwinn explica cómo lo concibieron: "el diseño del mueble fue hecho por un departamento distinto, aunque Dave Ralston, el grafista principal, dio algunas ideas. Recuerdo que al equipo de programación nos encantó. La música la compuso el equipo de audio de Atari Games al completo (Hal Canon, Earl Vickers y Brad Fuller). Disfrutaron de la oportunidad de hacer música distinta de lo que se llevaba por entonces; supongo que podría decirse que era parte del plan desde el principio. En mayor medida que en casi todos los juegos, la actitud era parte crítica de la presentación del juego: había que conseguir que el jugador se sintiera parte de la subcultura del skate." De hecho, el audio se convirtió una característica clave del juego, hasta el punto que cuando los británicos US Gold lo portaron a 8 bits, la cara B del cassette incluía temas de la música original del juego.

En realidad es bastante sorprendente que *720°* no tuviera más conversiones domésticas, pero llegó en un momento complicado: los ordenadores de 16 bits estaban aterrizando y la locura por las consolas daba aún sus primeros pasos. Tuvo ports para Spectrum, Amstrad, NES, C64 (dos) y una conversión muy posterior para Game Boy Color (ver apartado *Ports domésticos*). ¿Y qué le parecen a Kwinn las versiones domésticas de su juego? "Jugué a algunas," nos dice. "El problema principal era que el particular joystick rotatorio que habíamos diseñado para la recreativa no podía ser replicado, así que ninguna versión transmitía la misma sensación que la máquina original." Uno de los grandes misterios relativos a las conversiones domésticas es qué pasó con la largamente anticipada versión para Atari Lynx, que tenía todo el potencial para ser la mejor del grupo. D. Scott Williamson, programador de *S.T.U.N. Runner, Toki* y *RoadBlasters*

SKATE OR DIE!

Breve historia de los juegos de skate.



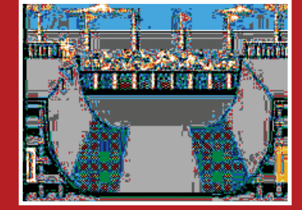
CALIFORNIA GAMES 1987

■ Aunque esencialmente es un juego de deportes multi-evento, el half-pipe de California Games es una de las pruebas más populares de este clásico de Epyx que disfrutó de ports para casi todas las máquinas del momento.



SKATE BOARDIN' 1987

■ El primer juego de skate para una consola doméstica: este título de David '*Pitfall*' Crane es un impresionante para la entonces decana Atari 2600. Intenta hacer la mayoría de trucos posible dentro del límite de tiempo.



SKATE OR DIE 1988

■ Robándole el slogan a *720°* para disgusto de los programadores de Atari, *Skate Or Die* fue un muy consistente juego de género, el primero de una larga estirpe de títulos de skate a manos de Electronic Arts.



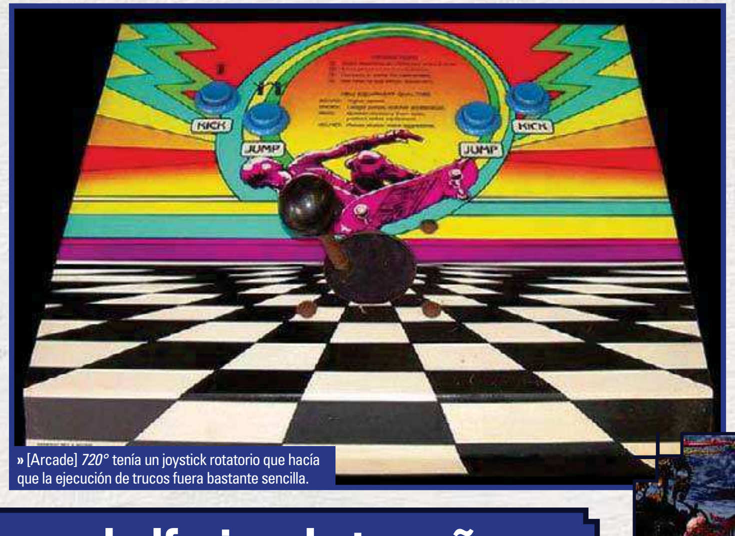
SUPER SKATEBOARDIN' 1988

■ Secuela del juego de Atari 2600 lanzado para Atari 7800. No es un título de skate, sino una aventura en la que hay que completar distintas tareas dentro de una fábrica.



SKATEBOARD JOUST 1989

■ Claramente lanzado para aprovechar la fiebre por la tabla, este juego económico de Silverbird para ZX Spectrum tiene bien poco que ver con el deporte.

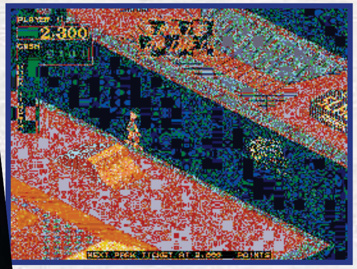


» [Arcade] *720°* tenía un joystick rotatorio que hacía que la ejecución de trucos fuera bastante sencilla.

para Lynx, recuerda claramente que el juego llegó a ser programado. "El *720°* de Lynx estaba en desarrollo cuando yo trabajaba allí, e incluso había una recreativa en la oficina," nos cuenta. "Matt Scott, que hizo la música para él, localizó parte del código recientemente y me lo envió. Por desgracia resultó ser simplemente una demo del personaje principal en el centro de la pantalla y cómo éste podía rotarse con el mando." La caza de la versión de Lynx continúa y el misterio de por qué Atari decidió no lanzarla al mercado continúa sin solución. De momento.

> **"Construímos una half-pipe de tamaño real en el almacén que había detrás del edificio de Atari e invitamos a unos cuantos skaters a varias sesiones para ver qué eran capaces de hacer."** Paul Kwinn

Lo que sí da la impresión es que un juego como *720°* debió de ser muy divertido de hacer, ¿no? "¡Sí!" exclama Kwinn. "Construímos una half-pipe de tamaño real en el almacén que había detrás del edificio de Atari e invitamos a unos skaters a varias sesiones para ver qué eran capaces de hacer. Más tarde, para la gran convención anual Amusement & Music Operators Association (AMOA) de Chicago, construímos una half-pipe algo más pequeña, de alrededor de un metro y medio, pusimos nuestra recreativa a sus pies rodeada por un alambre con pinchos y contratamos a skaters para que hicieran acrobacias durante la convención. ¡Fue una de las actividades que más llamaron la atención del evento!"


» [Arcade] Cuando te quedas sin tiempo un enjambre de abejas te perseguirá sin descanso.

Hacer un juego tan innovador posiblemente dio más de un quebradero de cabeza, y le preguntamos a Kwinn si realmente todo fue un camino de rosas. "Fue mi primer juego", explica Paul. "Desde el punto de vista técnico, posiblemente lo más interesante es que estaba realizado en un lenguaje de programación llamado Bliss. Era un lenguaje propietario de DEC (Digital Equipment Corp) con el que nunca había trabajado antes. El procesador era un DEC T-11, y trabajamos en miniordenadores DEC VAX para editar y programar, y luego pasábamos a compilar a través del propio DEC que convertía a código T-11. De ese modo podíamos editar con facilidad, construir nuestro código en el VAX y luego descargarlo en T-11 para probar las cosas sin problemas".

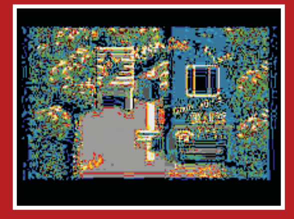
Una de las cosas que más nos intrigan acerca de un juego tan clásico e influyente es qué piensan sus responsables de haber inspirado no solo a otros juegos (y de paso, haber desatado una de las modas más rentables y duraderas de la industria), sino haber dado pie al mismísimo título de su competidor más directo, el *Skate Or Die* de Electronic Arts. "Nos molestó bastante," admite un Kwinn algo cabreado. "Supongo que era inevitable: si haces algo que tiene éxito la gente te va a imitar. De todos modos, creo que la expresión la tomamos prestada de la propia cultura del skate, una que nos gustó porque llevaba al límite la idea de que patinar es lo más importante en la vida." También preguntamos a Kwinn si está contento de que *720°* sea recordado con tanto cariño por jugadores de todo el mundo. "¡Por supuesto!" reconoce. "Y el hecho de que lo siga siendo treinta años después de su aparición es lo mejor de todo" *

HITOS DEL ESTUDIO

PAPERBOY
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1985

APB
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1987

PRIMAL RAGE (IMAGEN)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1994



SKATE TRIBE 1990
■ Ganador de la Mandarin Games Competition de 1989, este divertido título para Atari ST fue programado íntegramente en STOS. En perspectiva cenital, el objetivo es esquivar obstáculos y hacer trucos sin parar.



TONY HAWK'S SERIES 1999
■ La locura por el skate no arrancó del todo hasta que no llegaron los juegos de *Tony Hawk's* a finales de los noventa. Empezó en Playstation y tiene más de veinte títulos.



EVOLUTION SKATEBOARDING 2002
■ Este fue el intento de Konami de explotar la moda del skate, y le debe muchísimo a los *Tony Hawk's*, empezando por los skaters licenciados y el estilo de la banda sonora.



SKATE SERIES 2007
■ Otra serie popular, lanzada por EA para competir con los aún popularísimos *Tony Hawk's*. El resultado es impecable: realista, controles revolucionarios y exquisita banda sonora.



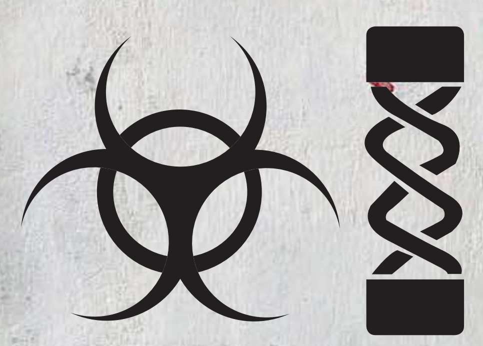
OLLIOLLI 2014
■ La muestra más reciente del subgénero skate es *OlliOlli*, uno de los títulos descargables más populares y adictivosde los últimos tiempos, y con una secuela que multiplica las posibilidades del original.

WARNING

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** CAPCOM
» **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE
» **LANZAMIENTO:** 2002
» **PLATAFORMA:** GAMECUBE
» **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR

ASÍ SE HIZO RESIDENT EVIL REMAKE



El verdadero arte del "remake" reside en encontrar un equilibrio que atraiga tanto a los amantes del original como a una nueva generación de jugadores. En 2002, Capcom lo logró al convertir un clásico de culto de PlayStation en una obra maestra de GameCube. Es hora de regresar al auténtico survival horror...



"RESIDENT EVIL REMAKE 101"

■ El *Resident Evil* original invitó a los jugadores a entrar en una mansión y evitar los zombis que había dentro. Introdujo a muchos jugadores en el género survival horror y les enseñó mecánicas como la gestión de ítems y el ahorro de munición antes que el despilfarro. Demostró ser tal éxito, que Capcom lo ha rehecho varias veces, siendo la versión de Gamecube una de las mejores al ofrecer gráficos mejorados y novedades jugables.

Aunque aparentaba lo contrario, en el fondo, el primer *Resident Evil* era un juego "tontorrón". No ayudaron las cómicas interpretaciones de los actores de doblaje, que lograron dejar un regusto a serie Z de Troma que echaba para atrás. El lúgubre y misterioso caserón poblado por zombis quedó reducido a un mero chiste por culpa de unos paupérrimos y mal adaptados diálogos, hasta el punto que aún sigue sorprendiendo que conectaran con los jugadores. Capcom refinaría aún más los diálogos cursis y el diseño del juego original para la secuela, fijando así los cimientos de su serie en las raíces de la cultura del cine de serie B, pero con unas mecánicas de juego que se sonrojarían por estar rodeadas de aspectos tan "pochos". La cosa mejoraría si se pudieran modificar las peores partes, mantener lo bueno y refinarlo... oh, espera, ¡si ya se ha hecho!

Rehacer *Resident Evil* en GameCube no fue el típico caso de coger el juego original de PlayStation y hacer que luciera mejor. A estas alturas, Capcom llevaba ya cuatro juegos de la serie, y tenía por delante un titánico trabajo para convencer al mundo de que su éxito no fue fruto de un estúpido experimento que salió bien. "La decisión de crear un remake en GameCube la tomó Shinji Mikami," nos cuenta el productor Hiroyuki Kobayashi, y fue una jugada acertada. Entre el nuevo reparto de papeles (con actores que esta vez sí transmitían) y usar la nueva tecnología para construir algo nuevo sobre los cimientos del original, el equipo logró crear una experiencia que no se sentía como un remake, sino como algo más cercano al recuerdo de la primera vez que jugaste el original. Fue algo único, y no sorprende que el juego esté siempre en las listas de éxitos de GameCube.

> **"La decisión de crear un "remake" la tomó Shinji Mikami"**
> Hiroyuki Kobayashi

Pero, en primer lugar ¿por qué en GameCube? "En el momento en que lo estábamos desarrollando, GameCube era el hardware que mejor encajaba para realizar nuestra visión del juego," afirma Kobayashi, y no es difícil de entender si usamos la lógica: la consola de Nintendo era algo más poderosa que PS2, y tampoco era la monstruosidad occidental de Xbox, siendo el hogar perfecto para este remake, aún teniendo que dividir todo el contenido en dos discos. Es más, la decisión de Nintendo de hacer las cosas de forma distinta a sus rivales pudo ser otra de las claves para que Capcom se llevara la serie en exclusiva a Cube, dándoles la excusa perfecta para que *Resident Evil* comenzara de nuevo. ▶



» [GameCube] Usa la boca de riego de una forma concreta y marchitarás la cosecha de hierbas...



» [GameCube] Disparar a enemigos que no están en pantalla es una habilidad que debes dominar en los primeros *Resident Evil*.



» [GameCube] No te preocupes Barry... no es la sangre de Chris.



» [GameCube] Aunque puedes apuntar arriba y abajo, reventar la cabeza es aleatorio.

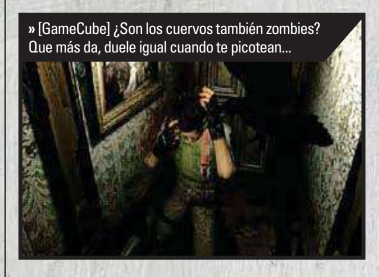
▶ Muchos de sus usuarios quizá no conocían el original, y aquellos que sí, verían en este remake la obra maestra que pondría a la nueva consola, como mínimo, a la altura de sus rivales.

Aún así, Capcom sabía que no iba a ser un remake ordinario y tenía muchas ideas para reabrir la mansión Spencer a todos los visitantes. "Teníamos muy claro que con este remake también queríamos ofrecer algo atractivo para los jugadores que conocían el original de 1996," dice Kobayashi. "Nos aseguramos de añadir y reorganizar un montón de contenido." Allí donde la versión *Director's Cut* de PlayStation reubicó ítems para dar un aliciente a los fans que lo rejugaran, el remake no solo movió, sino que sustituyó y añadió elementos a la fórmula. Ya en el vestíbulo inicial hay nuevas zonas, rutas y puzles, siendo los cambios más obvios a medida que nos internamos más en la mansión: los novatos encontrarían una compleja mansión con multitud de secretos, mientras que los veteranos sabrían que su experiencia previa en el caserón no bastaría para salvarse.

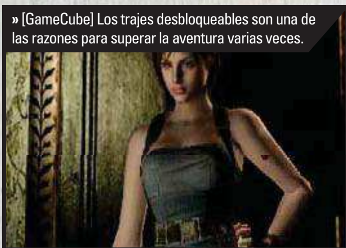
Se introdujeron nuevos ítems de combate, en forma de armas defensivas de emergencia. Puñales, improvisados táseres y granadas paralizantes se podían almacenar y utilizar para escapar inmediatamente de los agarrones de los no muertos. "Como parte del nuevo equilibrio en la jugabilidad, queríamos dar a los jugadores una forma adicional de escapar de los zombis y añadir un nuevo elemento de combate," explica Kobayashi. Y mientras que estos ítems eran útiles en la primera o segunda vuelta, se volvían esenciales en los niveles de dificultad más altos: eran como un pase especial que te permitía salir indemne de un forcejeo con un zombi sin tener que gastar munición.

Aún con estos cambios, el núcleo del juego permanecía intacto. "Yo había trabajado en la versión de PlayStation de 1996, y estaba muy familiarizado con el juego," nos dice Kobayashi. "Al volver a probarlo en aquella época, recuerdo que me seguía pareciendo un gran juego, ¡y lo sigo pensando ahora!" En cierto modo, es cierto que el original de PlayStation sigue siendo mejor juego: su mansión es de algún modo más coherente que en el remake, sus sistemas menos complejos y el doblaje legendario, con frases tan "pochas" que vivirán para siempre en la cultura popular. Y aunque el remake solo ofrece una leve mejora en este aspecto, al menos ahora parece que los actores entienden lo que están leyendo. Pero sin las referencias a los sandwiches de Jill o la 'maestra del desbloqueo', el juego no hubiera sido lo mismo y no tendría un lugar especial en nuestro corazón. Y aunque es una mejora, no es menos cierto que esas frases se echan de menos. Sorprende un poco que Capcom no ofreciera tanto la pista original de audio como la nueva, pero muchas frases de los antiguos diálogos simplemente no encajarían en el juego rediseñado. "El contenido del juego y los detalles de la historia cambiaron tanto que tuvimos que regrabar los diálogos," explica Kobayashi, aunque estamos seguros de que no fue la única razón. Siendo justos, Capcom también se ríe de los diálogos originales tanto como nosotros; en *Dead Rising* hay una tienda que se llama Jill's Sandwiches, y *Strider* tiene un logro llamado 'maestro del desbloqueo'. Sorprendentemente, Kobayashi revela que la decisión de elegir nuevas voces y regrabar el juego entero no fue la decisión más difícil. "Equilibrar los enemigos del juego fue sin duda lo más difícil de todo," dice. "Teníamos el original como referencia, pero queríamos mejorarlo. A eso hay que sumar las nuevas criaturas, como los Crimson Heads, sin que afectara negativamente el equilibrio general del juego." La mera mención de los Crimson Heads basta para que nos baje un escalofrío por la espalda, como a cualquiera que tenga buenos recuerdos del remake. En el original, los zombis abatidos no volvían a levantarse, una habilidad que sí les dio el remake, regresando a la vida (bueno, a la no muerte) más letales que antes. Más rápidos, fuertes, insistentes y capaces de abrir algunas puertas, luchar con los Crimson Head (sobre todo en los niveles de dificultad más altos) era a menudo el camino directo a la famosa pantalla de "HAS MUERTO". Impedir su regreso demostró ser la mejor forma de combatir con esta amenaza, ya fuera reventando la cabeza de los zombis (básicamente por un impacto crítico aleatorio), quemando sus cuerpos o simplemente no matando a los come-cerebros normales. Podemos imaginarnos la pesadilla que tuvo ▶



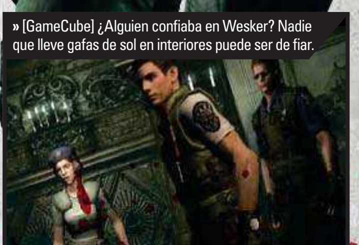


» [GameCube] ¿Son los cuervos también zombies? Que más da, duele igual cuando te picotean...



» [GameCube] Los trajes desbloqueables son una de las razones para superar la aventura varias veces.

» [GameCube] El mejorado mapa ahora muestra las habitaciones que aún tienen ítems para recoger.



» [GameCube] ¿Alguien confiaba en Wesker? Nadie que lleve gafas de sol en interiores puede ser de fiar.



TAMBIÉN CREARON...

RESIDENT EVIL 2
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1998

DINO CRISIS (IMAGEN)
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1999

DEVIL MAY CRY
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2001



» [GameCube] Los Hunters siguen tan salvajes como los recordábamos, y con un diseño igual de soberbio.

> "El contenido del juego cambió tanto que tuvimos que regrabar los diálogos"
> Hiroyuki Kobayashi



MOMENTOS CLÁSICOS

Los mejores bocados del escalofriante remake de Capcom. ¿Cuántos recuerdas?

MI PRIMER ZOMBI

■ El primer encontronazo con un zombi, sí, ese que se gira en mitad de su carnívoro banquete (con Kenneth, el que era tu colega, como plato principal) para echarte una inerte mirada es, para muchos, un momento clave del survival horror. Puedes quedarte y luchar, o con Jill, regresar al comedor para que Barry lo liquide. Después, estarás solo...

SOLTANDO A LOS PERROS

■ Uno de los mayores sobresaltos en la historia del videojuego la protagonizó una manada de perros zombi saltando por una ventana del ala Este del juego original de PlayStation. Para el remake, Capcom se tomó alguna licencia: al pasar por primera vez por el pasillo, el cristal solo se agrieta, y es a tu regreso cuando los perros entran por la ventana.

APRENDIENDO A LEER

■ Algunos puzles de *RE* giran en torno a la opción Examinar del menú, con la que revisamos los ítems en busca de pistas ocultas. Si encuentras algo que parece inútil y/o sospechoso, un vistazo rápido al modelo 3D con el visor de ítems te permitirá, muy a menudo, descubrir el verdadero y sorprendente propósito del objeto en cuestión...

ESE RUBOR EN TU CARA

■ Matar a los zombis solía bastar, pero en el remake, Capcom hizo a los no muertos más bestias. Los zombis abatidos se quedan en el sitio, pudiendo regresar más tarde como la variante Crimson Head, mucho más rápidos y resistentes. La única forma de evitar que aparezcan es o bien quemando los cuerpos o de un tiro a la cabeza.

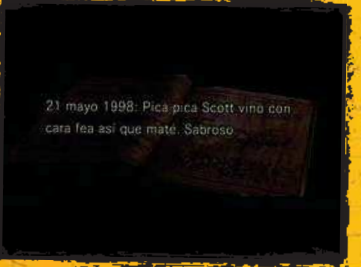
LISA TREVOR

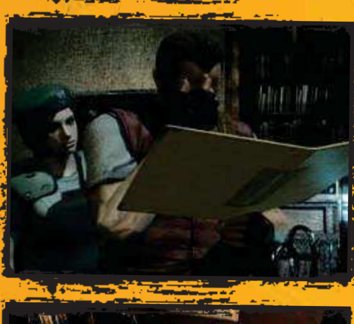
■ El juego de GameCube se lanzó en dos discos, y Capcom necesitaba un buen final para cerrar el primero. Ahí es donde entra Lisa Trevor, un sujeto de prueba al que se aludía solo en documentos, y que protagoniza el horroroso encuentro que remata el primer disco. Aún tenemos pesadillas con el encuentro en su cabaña...





















¡SUÉLTAME!

■ Los jugadores que intentan reducir las oportunidades de enfrentarse a un Crimson Head seguro que han visto esto. Los zombis normales abatidos a tiros a veces vuelven a levantarse, y si intentas quemar el cuerpo antes de que eso suceda, te sorprenderán tirándote el mechero con un movimiento que resulta tan cómico como terrorífico.

PICA. SABROSO.

■ ¿Quién puede olvidar ese diario, describiendo la transformación gradual de un guarda? Para un juego que, por regla general, se considera bastante mal escrito, este diario destaca por ser memorable y revolver las tripas. En este aspecto, el juego alcanza su cénit muy al principio: ningún otro documento del juego se le acerca.

OJOS DE SERPIENTE

■ Brilla por el suspense con el que se introduce el enemigo, al encontrar primero una de sus víctimas, tu colega Richard, sangrando junto cerca de donde nos espera la serpiente gigante. Puede que este arma biológica no sea de las más prácticas... pero te la ibas a cargar igualmente, ¿no?

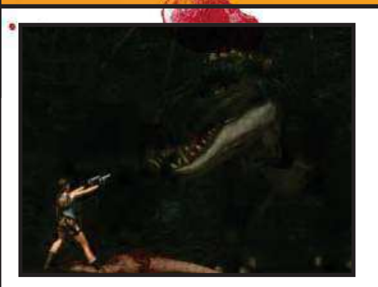
CAZADOR CAZADO

■ Después de ver una escena a través de los ojos de un zombie al principio del juego, la velocidad y agilidad mostrada en ese vídeo -en primera persona- los hace incluso más terroríficos. ¿Qué demonios nos espera esta vez? Estas criaturas no mejoran en persona, pero sus enormes garras tampoco impiden que, al final, sean como ranas bípedas.

TYRANT-ECES FINALES

■ Aunque el arma biológica definitiva parezca a un maniquí mal hecho, no te fíes porque es duro de pelar. Tras meterle una buena ración de plomo en el cuerpo, llegarás a un clásico en la serie *Resident Evil*: un colega deja caer un lanzacohetes por la zona y con él puedes acabar el combate de un único disparo. Cualquiera se resiste...

REMAKES QUE NO TE PUEDES PERDER



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Anniversary debía haber llegado a tiempo para el décimo aniversario del original de 1996, pero esta versión rehecha por completo no se puso a la venta hasta 2007. Su nuevo motor, y remozados gráficos y mecánicas mezclados con las localizaciones clásicas, la trama, los puzles y enemigos dejaron un excelente resultado.



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

El equipo de Tim Schafer encontró, quizá, la forma definitiva de hacer un remake: ofrecer una nueva versión del juego junto al original, con la opción de cambiar entre ambos. Los comentarios del equipo fueron otro gran añadido para conocer cómo se creó el juego.



PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Cuando tienes un plataformas tan bien diseñado, si se te pasa por la cabeza hacer un remake, todo lo que tienes que hacer es darle una manita de pintura. Algunos prefieren el estilo artístico del original, pero eso no quita que que este remake sea un brillante y fiel homenaje al gran clásico de las aventuras.



METROID: ZERO MISSION

Seguimos amando el estilo simple del original de NES, pero no hubiera quedado tan bien en GBA. Para *Zero Mission,* Nintendo cambió un buen puñado de cosas, tanto de contenido como de estética, con unos resultados más en la línea de *Super Metroid* y *Fusion*. Y añadió un jefe nuevo: Mecha Ridley.

que ser encontrar el equilibrio con este nuevo tipo de zombi, y más si tenemos en cuenta que es uno de los ejemplos del juego sobre la ubicación de los enemigos controlada por los jugadores, frente a la predeterminada. Esto, además, puso gran presión sobre Capcom, que debía educar a los nuevos jugadores en la importancia de evitar el regreso de los Crimson Head siempre que fuera posible y, a la vez, facilitárselo. "La idea de los Crimson Head fue del director, Shinji Mikami," dice Kobayashi. "Creo que fue un nuevo elemento realmente exitoso, que dio una nueva dimensión a los zombies del juego."

No fueron solo las nuevas mecánicas las que pusieron contra las cuerdas al equipo, también hubo dificultades técnicas que surgieron del propio concepto de juego. "Crear los fondos con vídeo fue un verdadero reto, en términos de hacerlo funcionar en el hardware de la consola," nos cuenta Kobayashi. "Los creamos como entornos 3D en lo que entonces era un equipo de gama muy alta, y entonces renderizábamos imágenes estáticas y vídeos de ellos." Solo ahora, gracias a la nueva versión HD, podemos apreciar lo complejos que eran esos fondos (en GameCube lucían muy bien, pero en 1080p se aprecia cada detalle). Es increíble pensar que este nivel de fidelidad se logró hace más de una década, con el truco de los fondos pre-renderizados, lo que facilitó que *Resident Evil* pareciera un juego adelantado a su tiempo. Con *Code Veronica* el equipo dio sus primeros pasos con un *Resi* completamente 3D, pero para el remake, el equipo quería seguir fiel al estilo original. Y aunque hubiera sido posible rehacer el juego solo con polígonos, no hubiera funcionado sin las cámaras estáticas.

» [GameCube] Chris no consigue el lanzagranadas, pero sí algo igual de entretenido y sobre todo útil para tratar a los persistentes Crimson Heads.

Como las cámaras prefijadas, hay otras decisiones de diseño aparentemente anticuadas en *Resident Evil* que están intactas en el remake, más por fidelidad al diseño original que por cuestiones románticas. Los controles tipo "tanque" no son del gusto de todo el mundo, aunque el lento movimiento y la incapacidad de apuntar mientras nos movemos aportan al juego cierta sensación de pánico cuando hay un enemigo cerca. Del mismo modo, usar las cintas de tinta para limitar el guardado de la partida molestó a mucha gente entonces, pero los adictos al guardado rápido de PC y la generación del autosave podrían darse cuenta de que la mayoría de máquinas de escribir se encontraban en salas seguras, pudiendo guardar las preciadas cintas en el baul y usarlas cuando fuera necesario. También el inventario requería algo de tiempo para acostumbrarse, sobre todo con Chris. Solo tenía 6 huecos frente a los 8 de Jill, siendo clave la eficiencia: tenías hueco para un arma, un poco de munición, un ítem de salud, una llave y quizá una pieza de un puzle, con un hueco libre para lo que encontraras.

"No lo recuerdo exactamente," dice Kobayashi sobre el tiempo que llevó completar el proyecto. "Pero creo que el equipo estaba compuesto por unas 100 personas y duró alrededor de 18 meses." Es increíble pensar que el remake de un juego de PlayStation necesitara tantos recursos como un juego hecho de cero, pero de nuevo, no hay ni un solo elemento del original que no se modificara; mapas y puzles rehechos, escenas y dialogos revisados, personajes y fondos creados de cero para el nuevo hardware. De hecho, es increíble que Capcom lograra tenerlo listo en año y medio (muchos juegos actuales ni siquiera superan la fase de planificación en ese tiempo). Kobayashi explica que tampoco todo fueron penurias. "Diseñar el plano de la mansión fue muy divertido," sonríe. "Nos poníamos en el pellejo del jugador andando por las salas, e imaginábamos qué áreas serían las mejores para esconder algo terrorífico."

Tras diseñar cuatro juegos repletos de sustos, con angustiosos planos de cámara y salas seguras a las que llegábamos asfixiados, Capcom cogió piezas de la saga y las reunió en el juego original para crear algo más





THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

Con un plantel ampliado, nuevos fondos y un montón de nuevos movimientos y ajustes, esta tardía actualización del clásico de SNK demostró ser una celebración universal de la saga... algo similar a un recopilatorio de "grandes éxitos" pero aplicado al beat'em up.



ODDWORLD: NEW 'N' TASTY!

¿Recordáis lo precioso que resultaba el original de PlayStation? *New 'N' Tasty* es tan bello como recuerdas el original. Y, además, es muy fiel al primer juego del universo *Oddworld*, con una única diferencia: el número de Mudokons ha aumentado de forma considerable, y hay muchos más para salvar.



BIONIC COMMANDO REARMED

Al mismo tiempo que Capcom lanzó el reboot 3D de la serie *Bionic Commando*, también vio oportuno seguir fiel a las raíces del juego con esta actualización digital. Obra del desaparecido estudio Grin, algo debió hacer bien cuando incluso tuvo una secuela...



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Era (y es) uno de los mejores *Zelda*, y Nintendo hizo un trabajo increíble actualizándolo para la recién lanzada Game Boy Color. No solo ofrece el juego completo a color en una portátil, sino que además amplía su jugabilidad con una nueva mazmorra.

grande y mejor. El primer juego no se alejó mucho de la fórmula creada unos años antes por *Alone In The Dark*, pero el minucioso cambio de imagen de la versión de GameCube puso aún más distancia entre ambas series (salió un año después del decepcionante *A New Nightmare*). El clásico remasterizado de Capcom puso el último clavo en el ataud de la serie de Infogrames antes de que se suicidara con su propio reboot en 2008 (un juego tan malo que, si querías, permitía saltar niveles completos, como prueba de la falta de fe en su calidad). Con *Silent Hill 2* y *Fatal Frame* en el horizonte, *Resident* tenía que estar en su mejor forma, y el equipo se dejó los cuernos para conseguirlo. Y para terminar de asegurarse, también estaba entre bastidores *Resident Evil 4*... pero eso es otra historia para otro momento.

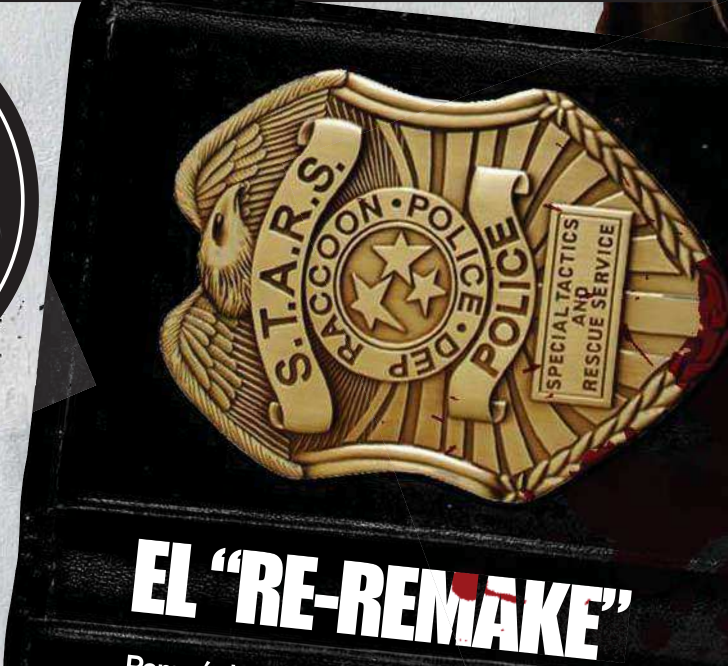
Así pues, ¿cuál es la razón por la que el remake sigue gozando de un enorme reconocimiento y popularidad hoy día? "Diría que se debe a que no es una simple mejora gráfica, sino una expansión de la jugabilidad que hizo tan famoso al original," afirma Kobayashi, y de algún modo es una respuesta válida. El equipo logró dar nueva vida a un clásico más allá de la parcela técnica, hasta el punto de que la reciente revisión a 1080p es tan divertida como lo fue hace 13 años. Más aún si tenemos en cuenta que, desde *RE 4*, la serie ha virado hacia la acción, y los imitadores le han seguido, dejando huérfano el género tras la pérdida total de identidad que fue *RE 6*. Es la hora de un cambio que podría haber comenzado ya, tras el éxito del re-remake y el anuncio de *RE0 HD*. Quien sabe, lo mismo Capcom ya está recuperando el espíritu original de la serie para regresar a lo grande con *Resident Evil 7*. ¿Estaremos en los albores del regreso del survival? *

> **"El equipo fue de unas 100 personas y [el proyecto] duró 18 meses"**
> Hiroyuki Kobayashi



» [GameCube] Áreas que aparentemente no tenían sentido en el original ahora sí tienen un propósito.

» [GameCube] Vaya forma de restregarlo, Capcom. Ya nos sentimos bastante mal por haber muerto...



EL "RE-REMAKE"

Porqué debes echarle un ojo a Resident Evil HD

Capcom ha relanzado este remake en las consolas actuales, quizá para sopesar la popularidad de los principios y jugabilidad del survival horror tradicional, a modo de experimiento cuyos resultados podría aplicar a *Resident Evil 7*. Vale que no pasaría por un juego nativo de PS4 o Xbox One, pero deja entrever el esfuerzo que hay detrás: los fondos pre-renderizados han sido modificados para adaptarse a las pantallas panorámicas, tienen iluminación mejorada y scroll en algunas zonas, mientras que los modelos de personajes y enemigos también se han mejorado para estar al nivel de los entornos. Y si no puedes con el control tipo "tanque", se ha incluido uno nuevo acorde con las aventuras actuales, aunque hace que el juego sea más fácil, por ejemplo, a la hora de esquivar enemigos. Lleva ya más de un millón de copias vendidas y es el juego digital de Capcom más exitoso. Por algo será...



No tenías que ser fan de las pick-up yanquis ni saber quién era Ivan Stewart para disfrutar de Super Off Road. Martyn Carroll echa la vista atrás hacia un clásico recreativo que se disfrutaba más en compañía.

La nota, incluída en el flyer de *Super Off Road*, estaba claramente dirigida a un competidor en particular: "Advertencia para nuestros rivales: la pista se ha vuelto un poco más dura". La franquicia *Sprint* de Atari Games era, por entonces, la reina de los arcades de conducción con vista cenital y el fantástico *Super Sprint* demostró que aquel modesto estilo de juego aún podía dar mucho de sí. En 1989, Atari intentó inyectar nueva vida a la fórmula. El séptimo, y último juego de la saga *Sprint*, *Badlands*, desplegaba coches blindados sobre un escenario postapocalíptico, pero el resultado carecía del encanto de antaño. Daba la impresión de que Atari se había dejado la diversión por el camino. Por el contrario, Leland Corporation encontraría un filón con *Super Off Road*.

Los coches de los *Sprint* se deslizaban con gracilidad por el asfalto. La experiencia con *Super Off Road* era mucho más *táctil*. Los circuitos, plagados de baches y saltos, eran surcados por camionetas que chocaban entre sí como autos de choque. La perspectiva y la ingeniosa manera en la que los vehículos interactuaban con la pista hacían que la acción saltara de la pantalla. La experiencia se parecía poco a un aburrido Scalextric – aquello era tan chiflado como el deporte en el que se inspiraba.

En realidad el formato de las carreras ▶

PIXEL PERFECT

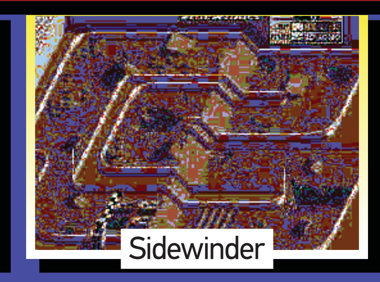
Los increíbles circuitos de Super Off Road



Fandango



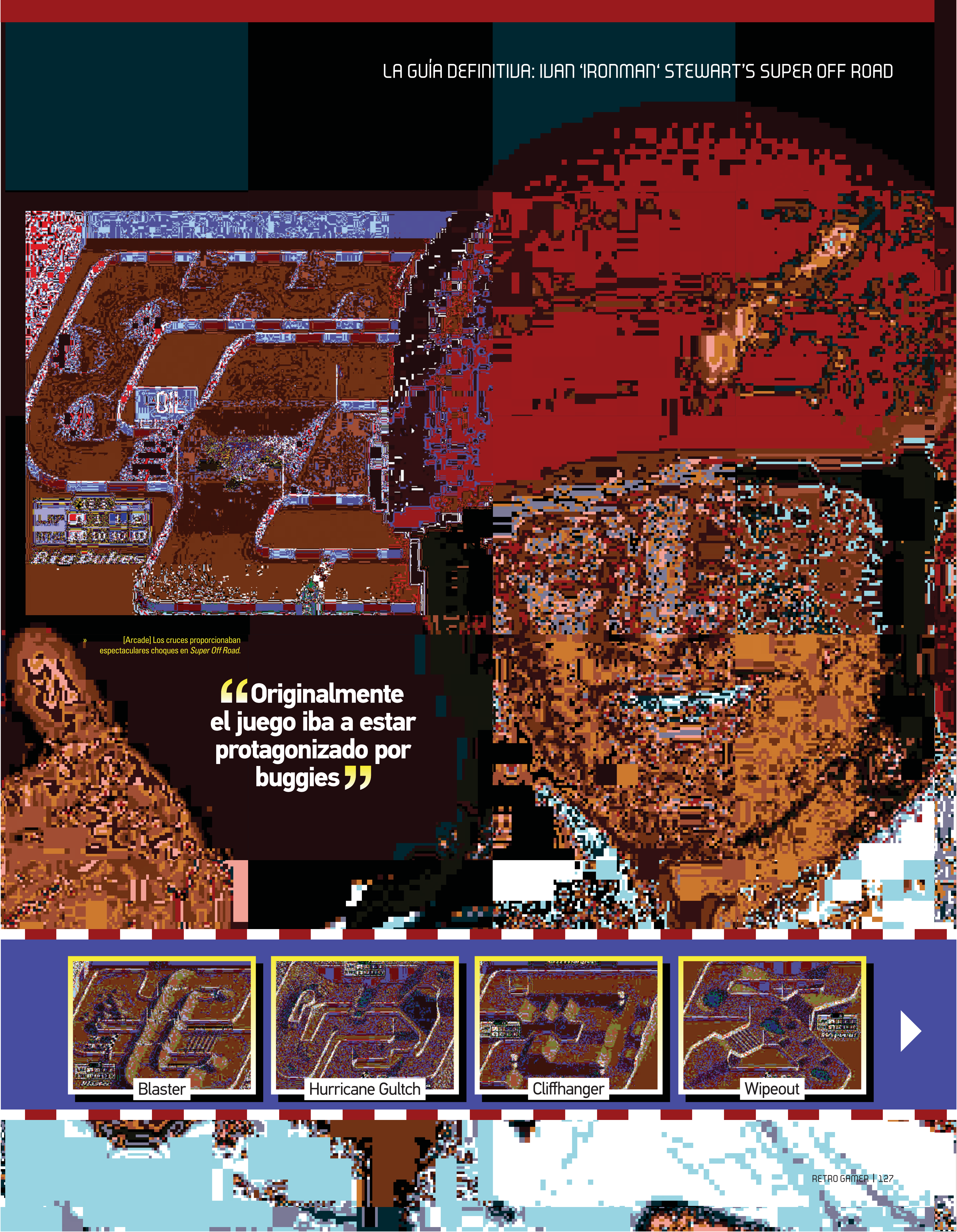
Huevos Grande



Sidewinder



Big Dukes



» [Arcade] Los cruces proporcionaban espectaculares choques en *Super Off Road*.

"Originalmente el juego iba a estar protagonizado por buggies"

POLE POSITION

Super Off Road no fue la única recreativa de conducción a vista de pájaro...

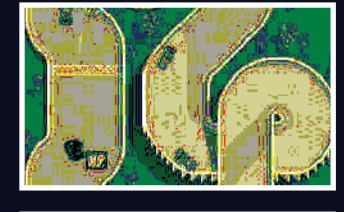
SUPER SPRINT 1986

■ Atari resucitó su veterana franquicia *Sprint* con esta actualización que insufló nueva vida a los arcades de conducción con perspectiva cenital. Placas anteriores experimentaron con el número de jugadores, de uno a ocho, pero *Super Sprint* estableció el tres como número mágico.



REDLINE RACER 1987

■ Claramente inspirado por *Super Sprint*, este arcade podría considerarse el prólogo de *Super Off Road*. Algunos circuitos incluían curvas peraltadas que afectaban al control del vehículo – Un elemento que sus responsables acabarían rescatando para *Super Off Road*.



HOT ROD 1988

■ No es la coin-op más conocida de Sega, y está lejos de ser de las mejores, pero *Hot Rod* es una interesante curiosidad al margen de los famosos arcades de conducción 3D de la casa. Hasta cuatro jugadores podían competir frente a su enorme monitor de alta resolución.



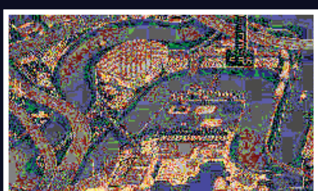
BADLANDS 1989

■ *Super Sprint* combinado con la violencia y la ambientación post-apocalíptica de *Mad Max*. Supuso la entrega final en la longeva saga *Sprint* de Atari. Esta vez incluso se podía disparar sobre los rivales, y algunos elementos externos, como la lava, podían afectar al desarrollo de la carrera.

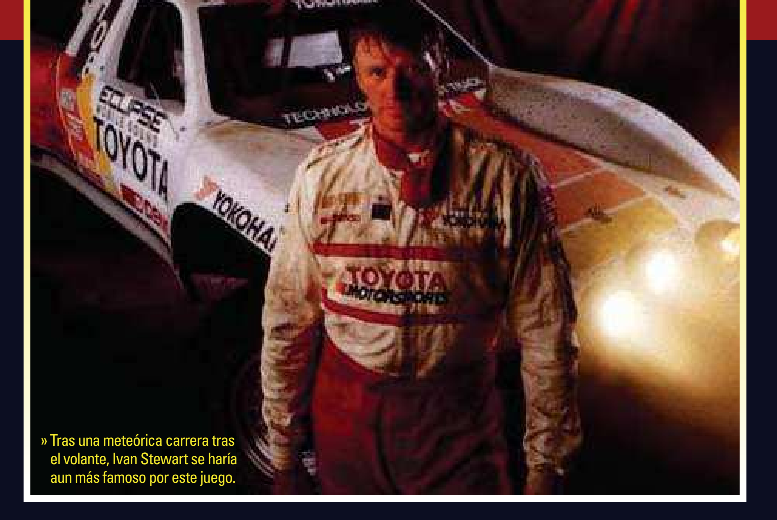


INDY HEAT 1991

■ Tras el éxito de *Super Off Road*, Leland dirigió su atención a las carreras de IndyCar, desplegando 14 pistas basadas en circuitos reales. No era tan divertido como su predecesor, aunque la necesidad de acudir a boxes aportaba un elemento estratégico bastante simpático.



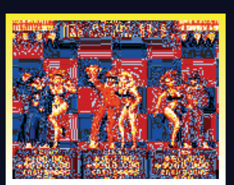
“La placa debe su origen a Redline Racer, una recreativa poco conocida de 1987”



» Tras una meteórica carrera tras el volante, Ivan Stewart se haría aun más famoso por este juego.

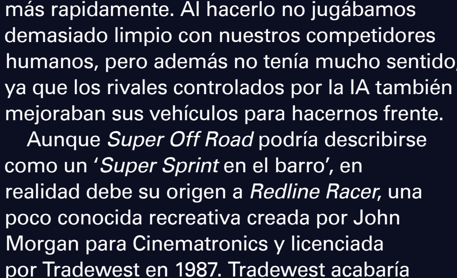
▶ era bastante convencional. Los cuatro vehículos debían completar cuatro vueltas en ocho circuitos diferentes. Tres de las camionetas podían ser controladas por otros tantos jugadores humanos, gracias a los tres volantes que incluía el espectacular mueble de la recreativa. El dinero obtenido en cada carrera podía utilizarse para mejorar el vehículo con nuevos frenos, mejores amortiguadores, motores más potentes y otras lindezas. Tampoco podemos olvidar los “nitros”, que proporcionaban un acelerón vital en los momentos más decisivos. Por muy tentador que resultara tirar de ellos desde el pistoletazo de salida, era más recomendable reservarlos para cuando un rival nos obstaculizara el camino, al ejecutar un salto o al llegar a la recta final de la última vuelta. También era posible convertir los créditos en dinero para mejorar la camioneta más rápidamente. Al hacerlo no jugábamos demasiado limpio con nuestros competidores humanos, pero además no tenía mucho sentido, ya que los rivales controlados por la IA también mejoraban sus vehículos para hacernos frente.

Aunque *Super Off Road* podría describirse como un ‘*Super Sprint* en el barro’, en realidad debe su origen a *Redline Racer*, una poco conocida recreativa creada por John Morgan para Cinematronics y licenciada por Tradewest en 1987. Tradewest acabaría adquiriendo Cinematronics para rebautizarles posteriormente como Leland Corporation. Fue allí donde John retomaría *Redline Racer* y lo rediseñaría por completo hasta convertirlo en *Super Off Road*. Junto a él trabajaron Earl Stratton (programación), Steve High (gráficos) y Sam Powell (música). El equipo prestó sus nombres a los competidores que manejaba la IA en la recreativa. Pero si hay un nombre que destacaba, por





» Busca las diferencias entre las versiones SNES y Mega Drive. Una pista: la ropa de las azafatas.

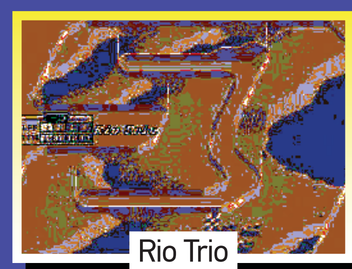




» [Arcade] El Track Pak ofrecía pistas más variadas y, en ocasiones, atajos mucho más arriesgados.



Redoubt-About



Rio Trio



Leapin’ Lizards

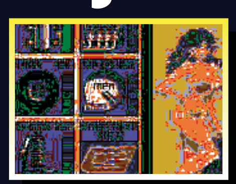


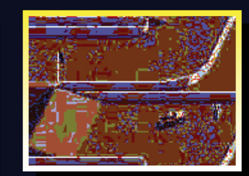
Cuttoff Pass

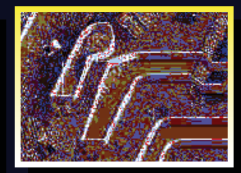
TRUCOS Y CONSEJOS Cómo triunfar en Super Off Road













1 Usa un nitro nada más arrancar, para evitar el contacto con tus competidores. Si te enzarzas con ellos, lo tienes crudo.

2 Ganar por un amplio margen te penalizará en la siguiente carrera, ya que mejorará la IA rival. Procura ganar siempre por los pelos.

3 Velocidad y aceleración pueden parecer mejoras obvias, pero es más rentable invertir en control y tracción con ruedas y amortiguadores.

4 Dinero y latas aparecerán por la pista en mitad de la carrera. Asegúrate de cogerlo todo, incluso si eso pone en peligro tu primera posición.

5 Evita los atajos en los circuitos. La mayoría de las veces son cuellos de botella. Compensa más coger la ruta larga y tirar de nitros.

6 Al jugar con el Track Pak el buggy es la opción más recomendable: tiene mejor aceleración y tracción que las camionetas.

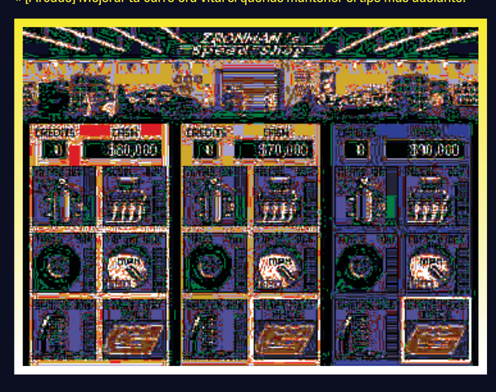
motivos más que evidentes, era el de la as de la conducción off-road Ivan 'Ironman' Stewart.

Originalmente el juego iba a estar protagonizado por buggies, hasta que John y sus colegas asaltaron al mismísimo Ironman en un restaurante en California. Cerraron el trato y los buggies dieron paso a las camionetas. Stewart desempeñó el cargo de asesor técnico, aunque hay que decir que el juego buscaba beneficiarse de su popularidad en EE.UU. más que otra cosa.

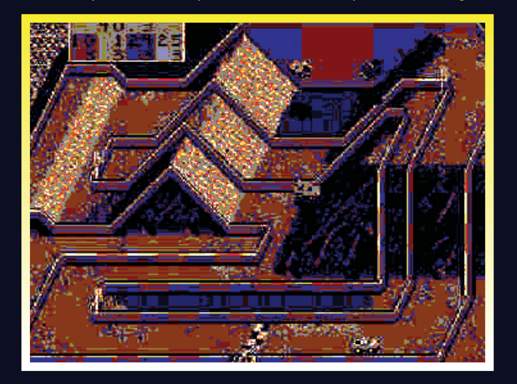
La recreativa debutó en Estados Unidos en abril de 1989 y empezó a generar beneficios rápidamente para Tradewest, quienes no tardaron en reclamar a Leland la creación de un upgrade kit para la máquina. El 'Track Pak' desplegaba ocho nuevos circuitos, mucho más correosos que los originales. Los buggies del diseño original se incorporaron a las camionetas.

Al tratarse de un arcade de conducción con una única pantalla sin scroll, el hardware de la recreativa era bastante modesto. Consistía en dos Z80 – uno en la placa principal y el otro gestionando una placa customizada para los gráficos. Como resultado, la conversión a los sistemas domésticos de la época resultó bastante sencilla. Virgin Games adquirió los derechos para ordenadores domésticos, para lo cual reclutó al desarrollador británico Graftgold. El resultado fue fantástico, y todas las versiones hicieron justicia a la placa original. Amiga, Atari St y PC recibieron conversiones prácticamente idénticas a la máquina. Graftgold se encargaría posteriormente de las adaptaciones para Master System y Game Gear, mientras que Rare firmó el port NES. Las entregas SNES y MD no tardaron demasiado en llegar al mercado, incorporando tanto la recretiva original como el Track Pak.

» [Arcade] Mejorar tu carro era vital si querías mantener el tipo más adelante.



» [Master System] Una de las pistas extras de la versión para la 8-bit de Sega.

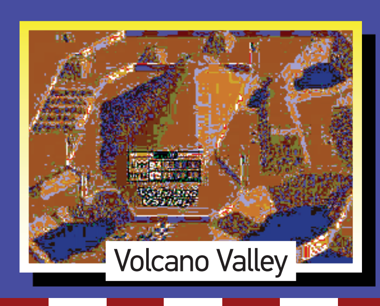


Por razones desconocidas (posiblemente por caducidad de la licencia) algunas conversiones para consola no incorporaron el nombre de 'Ironman' al título. Reaparecería en 1993 en *Super Off Road: The Baja*, una secuela exclusiva para SNES que cambió los circuitos por largas (léase: tediosas) carreras 3D con la cámara situada detrás del vehículo. Aunque diseñado y programado por Morgan, el juego no guardaba relación con el original más allá del título.

Lo más cercano a una secuela que llegamos a ver en los recreativos fue *Indy Heat*, un arcade que heredaba el aspecto y el tacto de *Super Off Road*. Lanzada en 1991, la coin-op fue adaptada posteriormente a varios ordenadores y consolas.

El auténtico sucesor recreativo de *Super Off Road* fue *Off Road Challenge*, un arcade de conducción 3D comercializado en 1997 que volvió a contar con la licencia de Stewart. Era bastante divertido y solo recibió una adaptación doméstica, en forma de cartucho para Nintendo 64.

Off Road Thunder, de 1998, está considerado como el último capítulo de la franquicia, aunque probablemente habría que catalogarlo a lado de otros juegos '*Thunder*' de Midway, como *Hydro Thunder* y *Arctic Thunder*. *Off Road Thunder* no llegó a los hogares hasta 2005 cuando el recopilatorio *Midway Arcade Treasures 3* vió la luz en consolas. La colección incluía otros siete arcades de conducción incluyendo – gracias a la adquisición de Tradewest por parte del propietario de Midway en 1994 – *Super Off Road*. Era el juego más viejo del pack, pero seguía siento terriblemente divertido. ★


Volcano Valley


Pig Bog


Shortcut


Boulder Hill

LAS CONVERSIONES

Veamos cómo se comportaron las camionetas en casa

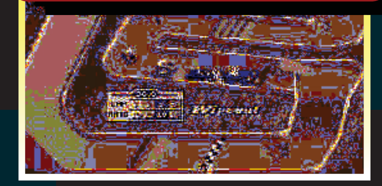
ZX SPECTRUM

■ Esta versión tenía un gran mérito al compactar todo el juego y los ocho circuitos en una única carga de 48K. Los gráficos eran detallados e incluso desplegaban algo de colorido en las pistas, pero los coches eran monocromáticos lo que hacía complicado distinguirlos. No permitía tres jugadores, pero en general era una gran conversión.



COMMODORE AMIGA

■ "Santa bujía," habría exclamado Ironman de haber visto este port en acción. Graftgold nos dejó a todos boquiabiertos con una conversión sencillamente perfecta. Es casi imposible distinguirla de la recreativa original. Si el resto de conversiones de Amiga hubieran estado tan trabajadas como esta...

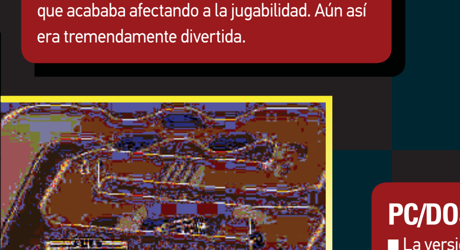


AMSTRAD CPC

■ La versión CPC era similar a la de Spectrum, y por lo tanto muy recomendable. Los coches se distinguían mejor, pero era algo más lenta que la versión creada para la máquina de Sinclair, lo que acababa afectando a la jugabilidad. Aún así era tremendamente divertida.

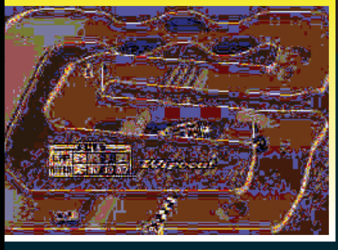
COMMODORE 64

■ El juego de C64 permitía tres jugadores simultáneos, al contrario que los ports de Spectrum y CPC, lo que era de agradecer. Aunque tenía menos detalle que sus rivales, si ofrecía mucho más colorido, lo que le acercaba más a la máquina original. Pero lo mejor de todo era su jugabilidad. Era como tener la recreativa en casa.



ATARI ST

■ Si Ironman hubiera visto la versión ST se habría entusiasmado tanto como con la de Amiga. Las únicas diferencias entre ambas es que la música de ST era un poco peor y que el juego venía en dos discos (al contrario que en Amiga, que solo requería uno), lo que implicaba trabajar un poco con la disketera.



PC/DOS

■ La versión PC lucía bien en los modos CGA y EGA pero en VGA era realmente espectacular. Al igual que con los port Amiga y ST era difícil distinguirlo de la máquina. La versión PC incluso era un poco más rápida que el port Amiga/ST, asemejándose aún más a la coin-op.



SEGA GAME GEAR

■ La mejor entrega portátil. Parecida a la soberbia versión Master System, aunque carecía de las pistas extra y, al igual que el port de GB, recurría al scroll (pese a que la caja del juego mostraba una pantalla con todo un circuito). Además permitía competir, vía cable Gear-to-Gear, con otro poseedor de la Game Gear.

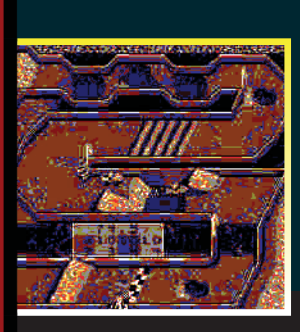


ATARI LYNX

■ Los gráficos de la entrega Lynx superaban en detalle a los de otras portátiles, aunque el scroll y la animación chirriaban un poco. La proximidad de la cámara tampoco ayudaba demasiado a la hora de gestionar las curvas.

SEGA MASTER SYSTEM

■ La mejor de todas las versiones de 8-bit. La música era un poco pocha, pero en gráficos y jugabilidad era intachable. Incluso ofrecía cuatro circuitos exclusivos: Redoubt, Dustbowl, Rattler and Rio Trio. Para que luego digan de la Master...



SNES

■ Muy similar a la versión Mega Drive, aunque la máquina de Nintendo tuvo el lujo de contar, en el apartado de audio, con el talento de los hermanos Follin. Tim y Geoff siempre lograban extraer oro puro del chip de audio de la SNES.

SEGA MEGA DRIVE

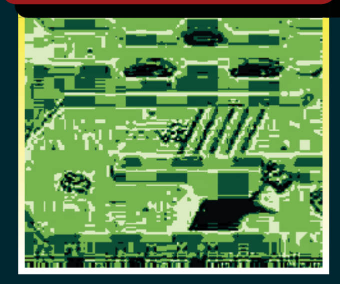
■ Frente a títulos como *F1* y *Virtua Racing*, *Super Off Road* reivindicó la jugabilidad frente a los gráficos en MD. Y eso que desplegaba unos gráficos idénticos, por no decir incluso mejores, que los de la recreativa. E incorporaba además el Track Pak. Las ocho pistas extras alargaron la vida del cartucho enormemente.

NES

■ Esta versión superó incluso a la recreativa al incorporar cuatro jugadores – siempre y cuando tuvieras un adaptador Four Score a mano. El control no respondía todo lo bien que debería, aunque jugando con amigotes no importaba tanto. Un detalle simpático: te ofrecía continues ilimitados en las 15 primeras carreras.

GAME BOY

■ Dada las pequeñas dimensiones de sus pantallas, las entregas portátiles se vieron obligadas a prescindir de la pantalla única para incorporar scroll. Debido a esto no podías saber por dónde andaban tus rivales. Esta versión se jugaba bien, aunque perdió un circuito por el camino. Tampoco se le podía pedir más a la Game Boy.

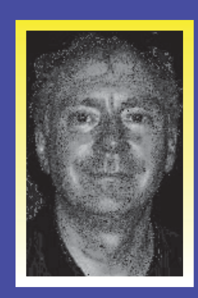


PC/XBOX/PS2/GC

■ *Super Off Road* llegó al PC y las consolas de sexta generación en un port perfecto que formaba parte de *Midway Arcade Treasures 3*. El recopilatorio incluía varios arcades de conducción de Midway y Atari, y ofrecía de propina las pistas extras del Track Pak. Dejando a un lado el MAME, es la opción perfecta para revivir la recreativa en casa.

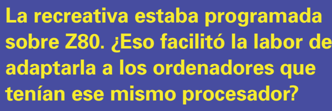
STEVE TURNER

Hablamos con el ex-jefe de Graftgold, responsable de los ports de Super Off Road para los ordenadores con Z80



¿Cómo consiguió Graftgold el encargo de adaptar *Super Off Road*?
En Virgin Games estaban impresionados con nuestros ports de *Flying Shark* y *Rainbow Islands* y nos ofrecieron la oportunidad de desarrollar las adaptaciones para ordenador. Preferíamos hacer juegos originales, pero las conversiones era importantes para Graftgold ya que nos proporcionaban ingresos con regularidad.

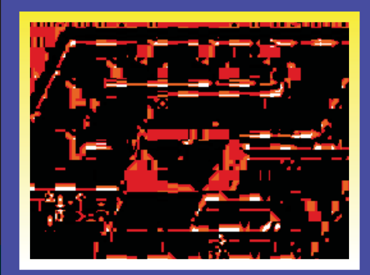
¿Virgin os proporcionó la máquina para tomar referencias?
Si. Aquella cosa era enorme, asi que tuvimos que enviarla a mi casa para poder desmantelarla en el garaje. Luego nos llevamos todas las piezas a la oficina y la volvimos a ensamblar allí. Nos divertimos mucho jugando con ella, aunque tenía un fallo de diseño: si vencías a las camionetas de la IA por un amplio margen, éstas corrían mucho mas rápido en la siguiente carrera. Te penalizaban por jugar bien, lo que era algo negativo.

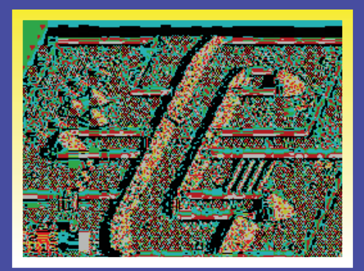


La recreativa estaba programada sobre Z80. ¿Eso facilitó la labor de adaptarla a los ordenadores que tenían ese mismo procesador?
Nos suministraron una copia del código de Z80, lo que nos dió una idea de cómo funcionaba el juego, aunque no había mucho que pudiéramos aprovechar directamente. La recreativa tenía varios Z80 asi que su código no necesitaba ser demasiado eficiente – estaba muy desordenado y además encontramos algunos fallos dentro [...]. El mayor desafío fue comprimir el juego en las máquinas de 8-bit y a la vez lograr que luciera y se jugara como el original. John Cummings tuvo que obrar auténticos milagros para reducir los gráficos y así poder integrarlos en el juego. En aquellos días a menudo nos pasábamos toda la noche trabajando.

¿Qué versión crees que fue la más acertada?
Mi versión favorita es la de Amiga. Para Gary Foreman era su primer juego de Amiga y estaba decidido a alcanzar la calidad de la conversión de *Rainbow Island* que había firmado Andrew Braybrook. Creo que logró una de las mejores conversiones de recreativa de la historia.

Adaptaste el juego a Master System e incorporaste cuatro nuevos circuitos. ¿Te habían pedido que mejorases el original?
Querian ofrecer algo extra respecto a la versión Nintendo, asi que nos inventamos algunos circuitos. El último port que hicimos fue el de Game Gear, que utilizaba nuestro código para Spectrum y los gráficos de C64. Incorporamos la opción de jugar a dobles y le dimos el código del link a Sega y a otros desarrolladores que estaban teniendo problemas para hacer funcionar sus juegos al conectar dos consolas. Mi código de Spectum también se adaptó a Game Boy, pero otro desarrollador tenía ese contrato asi que no recibimos ningún dinero por esa versión.







Driller

Libertad de acción en primera persona dentro de un mundo abierto: este era el mayor desafío a la hora de desarrollar videojuegos en los ochenta. Hablamos con dos de los hombres clave de Incentive Software, la compañía que aceptó el reto.



FREESCAPE™

The revolutionary new system designed and developed by Major Developments, the in-house programming & design team of Incentive Software Limited. Freescape represents many thousands of man hours committed to bringing this great advancement in realism to your computer screen. For the first time, your can explore a solid, three-dimensional environment with complete freedom of movement. You can move to any point in 3-dimensional space and then look in any direction and see the view as if you were actually there.
The full perspective of the alien environment, complex gameplay and vast detailed landscape contribute to the uniquely absorbing atmosphere of 'Driller'. We hope you enjoy the experience.

Oh, and good luck!

Ian Andrew
Ian Andrew
(Publisher)

» El manual contenía una introducción de su creador, Ian Andrew.

Como muchas otras desarrolladoras, Incentive se encontraba en una situación difícil cuando llegó la segunda mitad de los años ochenta. Gracias a competidores como Elite, Ocean y US Gold, las conversiones de recreativas y licencias de películas estaban dominando las listas de ventas. Incentive, por el contrario, era partidaria de ideas originales: con *Moon Cresta* había creado uno de las primeros ports de los arcades, en *The Ket Trilogy* consiguió aunar el RPG con la aventura, para *Splat!* utilizó una innovadora carátula y *The Graphic Adventure Creator* se convirtió en un programa muy popular. Pero la idea de que esta frescura no era suficiente se hacía cada vez más patente. Los editores necesitaban licencias, o conceptos innovadores que nadie hubiera desarrollado antes. "Incentive estaba en un cruce de caminos", afirma Ian Andrew, fundador de la compañía y principal diseñador de *Driller*. "Las consolas estaban reapareciendo y varios editores comenzaron a trabajar para ellas. Lo positivo estaba en el volumen que podía alcanzarse, pero los puntos negativos eran la pérdida de control y los compromisos financieros que exigían los fabricantes de consolas."

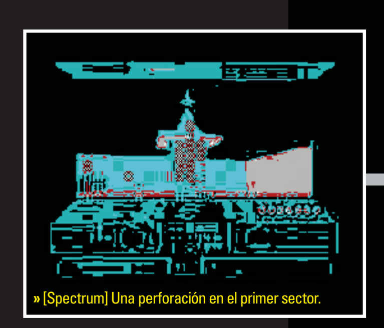
Tras varios años de shooters y juegos de plataformas, los aficionados querían nuevas creaciones que exprimieran los 8 bits y ofrecieran una jugabilidad diferente. El 3D hacía tiempo que se empleaba como eslogan para vender juegos y los gráficos vectoriales eran ya algo común, pero el movimiento libre en un entorno sólido (lo que hoy llamaríamos shooter en primera persona) se daba por hecho que no podía conseguirse en un ordenador de 8 bits. "Creí en el 3D en tiempo real, que es la forma en la que lo llamé, como el camino a seguir", prosigue Ian, "y empezamos haciendo que el motor gráfico funcionara como queríamos". Incentive lo

incentive

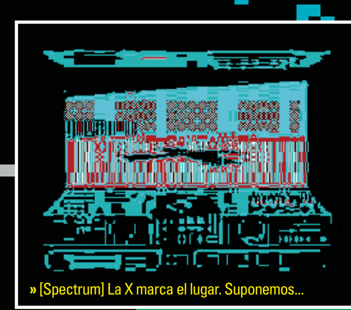
LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** INCENTIVE SOFTWARE
» **DESARROLLADOR:** MAJOR DEVELOPMENTS
» **LANZAMIENTO:** 1987
» **PLATAFORMA:** VARIAS
» **GÉNERO:** EXPLORACIÓN

"Mi mayor preocupación era cómo íbamos a hacer funcionar el juego en un Spectrum"
Chris Andrew acerca de la tarea que tenía por delante



» [Spectrum] Una perforación en el primer sector.



» [Spectrum] La X marca el lugar. Suponemos...

denominó Freescape y su desarrollo se tomó todo un año. "En aquella época, un juego tardaba entre tres y seis meses en completarse. Nosotros sabíamos que íbamos a necesitar mucho más."

Para darle una identidad propia al equipo de programación de *Driller* y el Freescape y mantenerlo alejado del negocio de Incentive como editor, la compañía creó un grupo llamado Major Developments para acometer el proyecto. Sus miembros eran Stephen Northcott, Paul Gregory, Sean Ellis y Chris Andrew, el hermano de Ian. "Me uní a Incentive en septiembre de 1986 y mi hermano ya tenía en mente la idea de usar objetos 3D en un juego. Empecé creando modelos en un CPC 6128 y los empleamos para ver qué sería posible introducir en un nuevo entorno de juego", declara Chris, el cual había aprendido BASIC y ensamblador de Z80 y 6809 para Spectrum y Dragon por sí mismo. Un curso universitario en ingeniería mecánica le exigió utilizar Fortran en el ordenador principal del centro, y su experiencia con pantallas de radar, programación, testeo y creación de bases de datos terminó de prepararle para jugar un papel fundamental en el desarrollo del Freescape y *Driller*. Sin embargo, su hermano no fue la primera persona a la que Ian se acercó para que liderase el equipo. "Antes de hablar con Chris, contacté con ▶

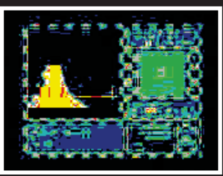
ESTO ES INCREÍBLE

Títulos que definieron las 3D en 8 bits



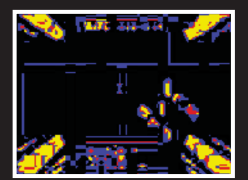
ELITE FIREBIRD

■ El abuelo de los juegos en 3D y también el creador de una increíble mezcla de exploración espacial, comercio y combate. Igualmente recordado por la innecesariamente difícil secuencia de atraque, aunque lo mejor era su estilo gráfico basado de forma descarada en 2001: Una Odisea del Espacio.



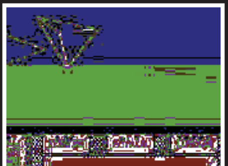
TAU CETI CRL

■ Inspirado en el uso del color de los *Gyron* de Firebird, Pete Cooke creó un shooter inmersivo que hacía un gran uso del contraste entre la luz y la sombra. El resultado es un efecto similar al 3D ya que usaba sprites planos, pero la velocidad y efectos gráficos de *Tau Ceti* eran espectaculares.



STARSTRIKE 2
REALTIME

■ El *Starstrike* original era una copia descarada de la recreativa de Star Wars, pero su secuela buscó ir más allá al renovar el esquema gráfico con el añadido de algunas tonalidades de mención. ¿Cómo consiguieron meter todo eso en un Spectrum de 48K?



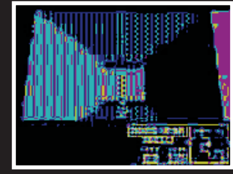
MERCENARY
NOVAGEN

■ Paul Woakes redefinió el género, no sólo en lo referente a los gráficos sino también por su jugabilidad. Nuestra misión era escapar del planeta Targ tras habernos estrellado en él, y lo hacíamos en un juego de mundo abierto antes de que ese término fuera acuñado.



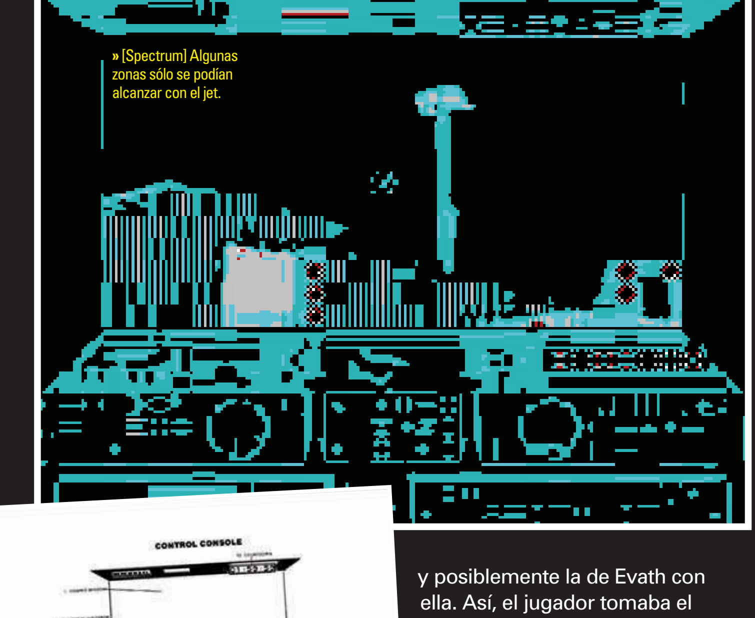
MICRONAUT 1
NEXUS

■ De nuevo, Pete Cooke a los mandos de un título basado en un concepto suyo: "agolpar" los objetos unos tras otros en lugar de someter al procesador con la pesada carga de dibujarlos de nuevo. El hábil programador bordó la rutina y dotó de una velocidad inusual a su juego.



I, OF THE MASK
ELECTRIC DREAMS

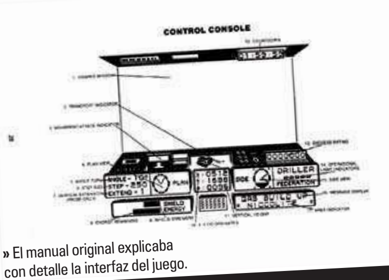
■ Sandy White desarrolló muy pocos títulos para Spectrum, pero lo que hacía tendía a ser espectacular. *I, of the Mask* no fue una excepción y, aunque no tan recordado como su *Ant Attack*, presentaba unos notables gráficos que se movían a un ritmo decente.



» [Spectrum] Algunas zonas sólo se podían alcanzar con el jet.

un programador muy conocido con el que habíamos trabajado previamente", revela Ian. "Rechazó la idea porque pensaba que no podía hacerse. ¡Y no diré su nombre!" La reacción de Chris Andrew fue mucho más acorde con lo que Incentive iba buscando. "Estaba entusiasmado con la idea, pero no era consciente de lo mucho que Ian esperaba de mí", explica mientras sonríe. "Lo que más me preocupaba era cómo íbamos a hacer funcionar el juego en un Spectrum."

Driller cuenta la historia de Mitral, una luna que orbita el planeta Evath, donde una colonia fue fundada por los humanos cuando nuestro propio mundo moría. Años atrás, los peores criminales de Evath fueron condenados a vivir en el difícil entorno de Mitral mientras extraían sus preciados minerales. Con el tiempo, esto creó una enorme bolsa de gas debajo de la superficie de la luna que podría provocar su explosión, y posiblemente la de Evath con ella. Así, el jugador tomaba el control de una sonda excavadora que debía localizar las bolsas de gas y hacer una perforación para aliviar la presión. Para ayudar en la operación, podíamos localizar y pilotar una nave de reconocimiento, la cual poseía unos escudos débiles pero era útil para alcanzar zonas inaccesibles para la sonda. Desgraciadamente, Mitral no estaba abandonada: balizas láser y escáneres orbitales acosaban constantemente al jugador y el tiempo estaba limitado.



» El manual original explicaba con detalle la interfaz del juego.

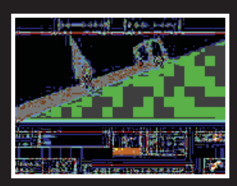
Las versiones para Z80 de *Driller* fueron creadas principalmente por Chris en un CPC 6128 con el ensamblador Devpac. "Venía en un módulo ROM que utilizaba muy poca memoria", recuerda. "Pero incluso así tuve que dividir el programa en dos partes porque era demasiado grande para ensamblarlo de una vez". La idea principal de *Driller* era crear un juego que diera gran libertad en un ordenador de 8 bits. Con el Freescape tras él, el diseño necesitaba amoldarse a la capacidad del motor. "La tarea de diseño consistía en hacer el juego lo más rápido posible con el motor gráfico que teníamos ", comenta Ian como jefe de diseño del proyecto. "Los fondos negros daban velocidad, por lo que el espacio era el mejor escenario. Y el área de juego era cuadrada porque también generaba rapidez. Así, pensé en cómo tener muchas zonas cuadradas que funcionaran como una sola y que

> **"Claro que nos hubiera gustado poder hacer un juego más rápido"**
> Chris Andrew acerca de la crítica principal que recibió *Driller*



MÁS ALLÁ DEL LADO OSCURO

Otras aventuras nacidas del Freescape



DARK SIDE 1988

■ La secuela de *Driller* ampliaba la historia original, aunque 200 años más tarde. Los Ketars habían construido un arma para destruir planetas y dependía de nosotros solucionar la papeleta. Infiltrados en la cara oculta de la luna hermana de Mitral, el juego presentaba tanques enemigos y el siempre útil teletransporte.



TOTAL ECLIPSE 1988

■ Dejando de lado la ciencia ficción, *Total Eclipse* se trasladó a un reconocible Egipto: una vieja maldición amenazaba con destruir la humanidad si fallábamos en la tarea de acabar con el santuario del dios Ra (en un máximo de dos horas). Y, mientras tanto, podíamos ir recogiendo algunas baratijas por el camino…



CASTLE MASTER 1990

■ Diseñado por Ian Andrew, el objetivo en *Castle Master* era rescatar a nuestro hermano gemelo del lord del castillo. El juego estaba ambientado en una época medieval y fantástica donde trampas y puzles esperaban al jugador, mayormente diseñados para acabar con nosotros de la manera más cruel.



CASTLE MASTER II: THE CRYPT 1990

■ Esta secuela no se lanzó individualmente, sino en compañía de su predecesor en una compilación de ambos y en otra llamada Virtual Worlds, donde aparecían los dos además de *Driller* y *Total Eclipse*. El motor gráfico estaba envejeciendo y los juegos presentaban un diseño demasiado parecido entre sí.



TOTAL ECLIPSE II: THE SPHINX JINX 1990

■ De nuevo, sólo estuvo disponible en un pack que incluía la primera entrega y tuvo una distribución de lo más limitada. No era más que una nueva versión del juego original, en la que unos pocos cambios sobre la misión del jugador establecían la diferencia más notable.



3D CONSTRUCTION KIT 1991

■ Habiendo agotado el propósito para el que fue creado, Incentive lanzó su motor gráfico a modo de kit de diseño. Fue publicado por Domark y empleaba menús que hacían fácil la colocación de objetos, pero el movimiento de los juegos que creábamos seguía siendo lento en las máquinas de 8 bits.

no fueran visibles entre ellas. El resultado no fue otro que construir la luna en dieciocho caras con ocho espacios triangulares entre medias." A pesar de estas ideas, Major Developments necesitó de mil trucos para hacer un juego lo suficientemente rápido como para ser jugado en un ordenador de 8 bits. "La manera habitual de hacer títulos 3D era el z-buffering", afirma Ian. Lo malo de esta técnica era que demandaba mucho esfuerzo del procesador y hubiera ralentizado en demasía el ritmo de *Driller*. Una solución ingeniosa fue lo que llamaron ordenación de cajas, tal y como explica Ian: "Cada elemento quedaba retenido en una caja que permitía su ordenación con una única comprobación, en lugar de las miles que necesitaba cada píxel. Y Chris empleó un sistema de clasificación único que hizo posible convertir el juego en realidad."

El principal programador del Freescape prosigue con las dificultades del diseño y los gráficos. "El problema base era la escasez de memoria y velocidad del procesador. Los datos tenían que estar compactados para incluir la posición, tamaño y color de los objetos, y cada uno de ellos podía tener un comportamiento diferente. La técnica que hemos comentado ayudó a incrementar la velocidad." Chris también programó un editor hexadecimal que ayudó a su hermano a añadir la lógica de comportamientos. Esto definía qué ocurría cuando disparábamos a un objeto o caminábamos hacia él, como el cambio en la puntuación o la desaparición del mismo.

OTROS EXITOS

SPLAT! (ARRIBA)
PLATAFORMA: SPECTRUM, SAM COUPE
AÑO: 1983

MOON CRESTA
PLATAFORMA: SPECTRUM, COMMODORE 64
AÑO: 1985

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1986


» [Amiga] Las versiones para los 16 bits trajeron mejores gráficos y mayor velocidad.


» [Amiga] Neutral Stores era la primera construcción con la que el jugador debía toparse.

El jefe de Incentive valoraba los esfuerzos de su hermano. Tras ayudar a crear *Splat!*, Ian se vio metido en el día a día de gestionar una empresa más que en la propia tarea de desarrollo. "Diseñar *Driller* fue muy gratificante, ya que era un aspecto de los juegos que había abandonado con el paso de los años, aunque me gustaba mucho."

Pero a pesar de los esfuerzos del equipo, *Driller* seguía siendo lento. "La memoria se reutilizaba siempre que era posible, adelantando procesos en el tiempo", explica Chris. Sin importar el trabajo que se empleaba en medir y optimizar las rutinas del motor gráfico para ahorrar ciclos de reloj, el juego iba a un doloroso frame por segundo. "Obviamente nos hubiera encantado que el juego hubiese sido más rápido", se lamenta Chris, "pero lo hicimos lo mejor que pudimos. El hecho de que nadie fuese capaz de mover gráficos 3D más rápido en máquinas de 8 bits significa que no nos fue tan mal." Además, durante el desarrollo Incentive desplegó una inusual campaña para crear expectación ante el primer juego en utilizar el Freescape. "*Driller*. Perfora en la nueva dimensión" exhibía un anuncio, mientras otro atacaba a las técnicas tradicionales con un "Olvida el viejo 3D. ¡Freescape es SÓLIDO!" "Lo hicimos para que la gente estuviera expectante", afirma Ian. "Nadie había hecho un juego en un 3D así, por lo que parecía buena idea tentar a los jugadores con un concepto nuevo. Y funcionó bien."

El desarrollo de *Driller* se estaba tomando unos seis meses más de lo planeado ("Tuvimos que gestionar cuidadosamente nuestras finanzas", recuerda Ian) y la expectación de los aficionados crecía en consecuencia. Una demo en casete en la revista Crash ayudó a despertar aún más interés, y las críticas que llegaron desde la prensa del sector fueron unánimes en lo positivo. "Estábamos encantados con la respuesta que tuvimos. Esto nos empujó a hacer algunos juegos más con ese motor, antes de darle carpetazo con *3D Construction Kit* y permitir a los jugadores hacer sus propios entornos 3D", comenta Ian. De este modo, el éxito de *Driller* y el Freescape llevó a Incentive a desarrollos más avanzados, como su motor Superscape. Con la potencia que las máquinas de 16 bits traían bajo el brazo, ¿sienten tanto Chris como Ian que *Driller* se adelantó a su tiempo? "Sí, absolutamente. Aunque haber sido primerizos nos dio una ventaja que luego nos condujo al éxito", afirma Ian. Chris está de acuerdo: "*Driller* salió muy pronto y las posteriores versiones de 16 bits resultaron más divertidas de jugar. Al final, todo se reduce a tener una buena jugabilidad frente a otros factores, como los visuales."

Afortunadamente, *Driller* poseía ambos en cantidad e incluso supuso un paso adelante en el desarrollo de videojuegos, un momento en el que dejar atrás sprites planos y mundos en 2D. ¿Cómo se sienten los hermanos al haber protagonizado ese instante? "Miro hacia atrás con incredulidad. ¿Cómo pudimos hacer eso con medios tan primitivos?", comenta Chris. Ian se pregunta qué hubiera ocurrido con Incentive dada la explosión de juegos 3D en primera persona de mediados de los años noventa: "Muchas veces me pregunto qué hubiera ocurrido de haber mantenido el enfoque en esta tecnología. Quizá hubiéramos seguido desarrollando títulos en 3D como los que vemos hoy día. Pero en cuanto a *Driller*, seguramente no hubiera hecho nada diferente a como lo hice en su día." Chris Andrew resume en pocas palabras, mientras esboza una sonrisa, el ciego optimismo que la juventud les dio: "Éramos muy jóvenes y todo era posible. Pero no cambiaría nada de aquello. Fue la mejor y más desafiante época que he vivido nunca en mi carrera profesional." *

Muchas gracias a Ian y Chris Andrew

» [Spectrum] Perded toda la energía y seréis recompensados con un bonito texto 3D.


» [Spectrum] Su secuela, *Dark Side*, continuaba la historia.

SONIC R

Traveller's Tales, Sega Europa y el Sonic Team co-desarrollaron el debut de Sonic en 3D, tras la cancelación del esperado Sonic X-Treme. Rory Milne nos cuenta como Jon Burton y el productor Kats Sato co-crearon Sonic R.



» Kats Sato ha trabajado en numerosos juegos en Sega. Ejerció de director de desarrollo de producto en *Headhunter* y *Shinobi*.

» Jon Burton, el co-fundador de Traveller's Tales ha recibido tres Baftas y sigue haciendo juegos.

A principios de 1997 vimos un contraste entre las aportaciones de Sega América y Sega Europa a la serie *Sonic The Hedgehog*. *Sonic X-Treme* -un proyecto de largo recorrido de lo más problemático de la división americana- había colapsado, dejando a Saturn sin un título poligonal de *Sonic*. Desde el otro lado del charco, Sega Europa acababa de facturar el plataformas *Sonic 3D*, para Mega Drive y Saturn, en colaboración con el desarrollador británico Traveller's Tales, y el Sonic Team de Sega Japón.

Poco después de la cancelación de *Sonic X-Treme*, el éxito de *Sonic 3D* aseguró una segunda colaboración, como recuerda el ex-productor de SOE Kats Sato, "Sega América planeaba internamente desarrollar *Sonic X-Treme* en Genesis [pero] la plataforma objetivo cambió pronto, y finalmente el proyecto fracasó. Tras el éxito de *Sonic 3D*, era natural que Sega Europa continuase trabajando con Traveller's Tale en otro proyecto de Sonic."

El fundador de Traveller's Tales, Jon Burton, cita la serenidad y lo acostumbrados que estaban a las fechas de entrega ajustadas como la razón por la que Kats Sato les invitó a trabajar en el primer Sonic poligonal, pero no recuerda que la responsabilidad le causase preocupación. "Creo que era cuestión de plazos. El equipo de *Sonic X-Treme* había tenido problemas, y Sega estaba buscando una alternativa que pudieran llevar rapidamente al mercado. Habíamos completado un exitoso juego de Sonic a tiempo y dentro del presupuesto, por lo que supongo que estaban razonablemente contentos con nosotros. Siempre hamos podido desarrollar juegos con plazos que habrían hecho huir a otros desarrolladores, por lo que para nosotros los plazos que se manejaban no eran imposibles. No estoy seguro de si sentimos presión extra por ello. Solo pensé que sería genial poder hacer el primer juego de *Sonic* en 3D."

Como explica Kats, la idea inicial para este nuevo proyecto aparecería de las conversaciones entre Jon y él mismo, con el Sonic Team involucrándose en una fase posterior. "Jon Burton y yo tuvimos una idea única para un juego de carreras usando personajes de *Sonic*. Este fue el comienzo del proyecto, y no era consciente de estar trabajando con el Sonic Team en ese momento. Jon y yo llamamos al juego '*Sonic TT*' al principio. Yo pensaba en *Tourist Trophy*, pero Jon pensaba que eran las siglas de su compañía. No recuerdo porqué empezamos a llamarle R, pero creo que fue una decisión que tomo el equipo de marketing de Sega Europa."

Lo que hacía único a este juego de carreras se estableció en estas primeras discusiones, que incluyeron la decisión de ofrecer zonas explorables fuera de pista. "Los juegos de *Sonic* se conocen por tener muchas rutas diferentes para cada nivel," apunta Jon, "por lo que era natural que nuestro juego ofreciera lo mismo. Esto también ayudaría a hacer que el juego destacara como algo ▶



A SABER

- » **EDITOR:** SEGA
- » **DESARROLLADOR:** TRAVELLER'S TALES / SEGA OF EUROPE / SONIC TEAM
- » **LANZAMIENTO:** 1997
- » **PLATAFORMA:** SATURN, PC
- » **GÉNERO:** CARRERAS





"SONIC R 101"

■ *Sonic R* te permitía correr como uno de los cuatro personajes principales de *Sonic* en cuatro trazados y en su forma más simple se juegan como carreras contra la CPU o un segundo jugador. La duración del juego se multiplicaba al desbloquear un quinto circuito y corredores con monedas y esmeraldas.

más que un juego de carreras normales; tendría el toque de *Sonic*."

Con la entrada del Sonic Team en el proyecto *Sonic R*, Kats detalla la complicada división de tareas que se organizó. "Tras tener luz verde para el proyecto, mi homólogo [en el Sonic Team] era Takashi Iizuka, y me dio documentos de diseño que incluían mapas de circuitos con áreas escondidas. Hirokazu Yasuhara diseñó algunos de los mapas, pero no todos. El proyecto estaba gestionado por mi en Inglaterra, pero el productor oficial era Yuji Naka, que revisaba el proyecto y nos daba su opinión desde Japón."

Para no partir de cero con *Sonic R*, Jon recuerda rehacer los inicios de un juego de F1 para Saturn. "Teníamos una IA básica funcionando y las bases de un motor de renderizado que podía dibujar el trazado y los coches, pero no habíamos construido mucho más que un McLaren y un circuito de prueba. Los factores que nos llevaron a reciclar el título fueron los plazos. Sega pensó que la mejor oportunidad de llevar un Sonic al mercado rapidamente era re-usar nuestro proyecto de F1."

Mientras el código de Jon y los bellos trazados dibujados a mano por el Sonic Team hablaban por si solos, la evolución de la mecánica requería de las habilidades del único japonés que hablaba inglés del proyecto. "Kats era el conductor de la mayor parte de conversaciones ya que estaba por allí la mayor parte del tiempo," comenta Jon. "Después se comunicaba con Japón por separado." Kats expande este aspecto del desarrollo: "Takashi Iizika mandó esquemas detallados de los circuitos, pero el diseño del juego y el flujo de documentos no era tan detallado, [en lugar de eso] discutíamos el juego hablando con Japón. Nadie en el Sonic Team hablaba inglés con fluidez por aquellos tiempos [por lo que no podían] proveer de detalles de diseño a Jon."

Cuando se le pregunta por la estética de los circuitos de *Sonic R*, Jon hace referencia a *Sonic 3D* y a otros antiguos títulos de la mascota de Sega. "El aspecto de los circuitos estaban inspirado por anteriores apariciones de *Sonic*. Sé que tuvimos construcciones del primer trazado que podrían haber salido de *Sonic 3D*."

Las mecánicas de recompensas emergieron pronto de las discusiones sobre la mecánica, con el contenido desbloqueable unido a ganar carreras y coleccionar monedas y esmeraldas del Caos, como recuerda Kats. "El Sonic Team - Iizuka principalmente - pedía características adicionales todo el tiempo. Jon y yo examinábamos sus opiniones junto a nuestras ideas. Honestamente, siempre estábamos enfrentándonos a problemas técnicos. La Saturn no era muy potente, por lo que intentamos hacer una mecánica divertida dentro de sus limitaciones."

Otros aspectos de *Sonic R* también iban tomando forma, como el modelado de personajes. "Todos los modelos 3D fueron creados por Traveller's Tales a partir de bocetos [del Sonic Team] en 2D," revela Kats, " Iizuka aportó feedback no solo de los modelos en 3D, sino sobre la animación de los personaje. Creo que no cambiamos el repertorio de personajes, pero añadimos personajes escondidos como Metal Knuckles y Tales Doll más tarde." Jon recuerda cómo fue aquella tarea: "Desarrollamos todas nuestras herramientas directamente con Softimage. Hicimos todo el modelado y la animación - así como la colocación de anillos y potenciadores - con Softimage y luego convertimos los datos a Saturn."

Luego se incorporarían las áreas fuera de pista con el motor 3D reutilizado del *F1* y la optimización de la cámara 3D, que Jon reconoce le dio algo de trabajo extra. "Siempre habíamos creado nuestros propios motores 3D, diseñándolos para ser flexibles. [Para

» [Saturn] La flechas avisan del empujón vertical que recibiremos al llegar a la zona de cuadros en Radical City.





» [Saturn] Los artefactos antiguos en el circuito de Regal Ruins marcan el tono de la fase.



» [Saturn] La nave de Robotnik gira facilmente, pero este va a ser un giro complicado para Sonic.

SUPER SATURN RACING Más juegos de carreras para Saturn que debes jugar



SEGA RALLY 1995

■ Aunque mantenía muchas de la convenciones establecidas por anteriores arcades de conducción, *Sega Rally* causó sensación. Este clásico instantáneo ofrece carreras contrarreloj en rallies, con un manejo convincente en distintas superficies donde el más mínimo error te costará unos segundos vitales para conseguir la victoria.



DAYTONA USA: CIRCUIT EDITION 1997

■ *Circuit Edition* soluciona los fallos de anteriores ports de *Daytona* – tiene una tasa de imágenes alta, controles de derrape para controles no analógicos y la banda sonora remezclada y la original. Este título exige un ritmo implacable y reacciones perfectas para conseguir llegar a la primera posición.



SHUTOKOU BATTLE '97 1997

■ Basicamente una versión mejorada del juego de PlayStation *Tokyo Highway Battle*, *Shutokou Battle '97* va ligeramente más rápido, lo que ayuda a ofrecer una mejor sensación de velocidad. Los aspectos menos realistas de tus carreras en autopistas de doble carril de Tokyo -autobuses con giros de 90º- añaden emoción.



TOUGE KING THE SPIRITS 2 1997

■ El 'Touge' en *Touge King* hace referencia a los empinados pasos de montaña con múltiples curvas en S, para facilitar la conducción a los vehículos pesados. Graficamente, esta secuela mejora en mucho anteriores entregas a la vez que sigue centrándose en su peculiar estilo de conducción con frecuentes derrapes.



MANX TT SUPER BIKE 1997

■ Igualando los retorcidos circuitos de *Sega Rally* y el ritmo de Daytona Usa, *Manx TT* ofrecía un control único para las motos que permitía controlar lo que te inclinabas en las curvas al tiempo que tratas de mantenerte en la línea de carrera. En términos visuales, TT supera a los otros dos juegos ya nombrados de Saturn.

» [Saturn] Una pasarela industrial separa mar y cielo mientras Sonic adelanta a Tails en Reactive Factory.

así] poder cambiar fácilmente de carreras a plataformas. Las cámaras en 3D son difíciles de hacer bien y fue un gran reto en aquellos primeros días del ciclo de vida de los juegos en 3D."

Jon también forzó la Saturn para producir sorprendentes efectos visuales, que recuerda con cariño: "Me encantaba programar para Saturn, me esforzaba cada día para sacar lo máximo del hardware. Pasé mucho tiempo probando montones de cosas distintas; haciendo cosas para las que el hardware no estaba diseñado y ver qué efecto podría lograr. Quedé muy satisfecho cuando vi que teníamos transparencias y fundidos, y me encantaba el efecto del agua, pero eran las superficies reflectantes lo que me dejó más satisfecho. La Saturn no podía soportar superficies reflectantes. Por tanto, escribimos un renderizado reflectante por software y lo hice correr en la CPU esclava."

El Sonic Team estaba ansioso por ver los avances logrados por Jon y los informes de Kats, que nos recuerdan las dificultades de compartir builds del juego en los noventa. "En 1997 Internet aún no se había extendido y no podíamos compartir los datos facilmente. Creo que mandamos CDs en cada etapa del proceso."

Medir la dificultad de *Sonic R* e implementar la opción para dos jugadores a pantalla partida también fue un reto. "Era difícil asegurarse de que no pudieras hacer trampa con demasiada facilidad" admite Jon. "Por tanto cada atajo necesitaba un castigo si lo cogías mal y requería de habilidad para usarlo. Hacer que la pantalla dividida funcionara tomó también un montón de tiempo. Tuve que rehacer el código de los efectos que teníamos."

» [Saturn] Completando los cuatro circuitos iniciales de *Sonic R* desbloqueamos Radiant Emerald.



Con el núcleo de *Sonic R* ya casi terminado, quedaba la tarea de afinar los circuitos y otros aspectos del juego, que recayeron en Sega Europa y en el miembro del Sonic Team Hirokazu Yasuhara. "No nos quedaba margen de tiempo para esperar las opiniones de Japón para el afinado final del juego," reconoce Kats, "por lo que pedimos a Hirokazu Yasuhara que viniera a Inglaterra. Los días que Yasuhara-san se quedó solo fueron una parte de todo el proceso de desarrollo del proyecto. Yasuhara-san puso a punto el juego, y respetamos su trabajo, pero no fue el único en hacerlo. Por lo que asignamos testers de las oficinas de Sega Europa para comprobar la calidad y equilibrio de la jugabilidad.

Tristemente, a pesar del vital papel de Kats a la hora de romper la barrera idiomática y hacer posible que el juego co-desarrollado desde Inglaterra, su trabajo quedó finalmente sin acreditar. "Tuve que cambiar parte del diseño del juego por problemas técnicos y de calendario," explica Kats. "Iizuka, mi homólogo, estaba de acuerdo con mi opinión, pero Yuji Naka no. Tuve una pelea con Naka-san, y decidí quitar mi nombre de los créditos. Pero tuve varias conversaciones con Naka-san tras dejar Sega, y ahora Naka-san, Iizuka, Yasuhara-san e incluso Oshima-san somos amigos de Facebook."

Una decisión tardía de Yuji Naka fue que todas las canciones de la banda sonora de *Sonic R* tenían que tener letra, lo que Jon aprecia ahora, a pesar de que le pareciera una locura en su momento. "No sabía que era decisión de Yuji Naka, y creía que estaban locos cuando lo sugirieron, pero Richard Jacques hizo un gran trabajo".

Aunque se completó a tiempo, *Sonic R* aún tenía que manufacturarse y distribuirse a las tiendas a tiempo para navidades - y en caso de Estados Unidos un poco antes. "Para las aprobación final, mandé el CD con la build a América. Pagamos un billete de avión solo para que los datos llegaran," revela Kats. "Creo que lanzamos la versión americana primero, con una agenda muy ajustada para distribuir el producto a los almacenes a tiempo para la época navideña. Si mi memoria no falla, teníamos distintas fábricas para cada territorio. Después mandamos los datos por un servicio de envíos normal a Japón."

Jon sigue jugando, y disfrutando, con el juego que *ayudó a crear*. "Dado el tiempo que tuvimos, y considerando que teníamos que aprender a trabajar con un nuevo hardware para llevarlo hasta su límite, estoy muy satisfecho con el resultado, y sí, ¡aún juego de vez en cuando!" ✱

Muchas gracias a Jon Burton y Kats Sato por su tiempo.



» [Saturn] Sonic persigue al grupo antes de llegar a una cuesta en un atajo de Radiant Emerald.

MÁS DE T. TALES

MICKEY MANIA
PLATAFORMA: MEGA DRIVE, MEGA CD, SNES
AÑO: 1994

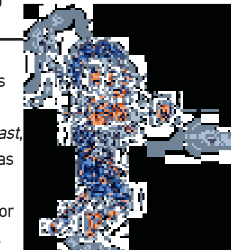
TOY STORY (EN PANTALLA)
PLATAFORMA: MEGA DRIVE, SNES, PC
AÑO: 1995

SONIC 3D
PLATAFORMA: MEGA DRIVE, SATURN, PC
AÑO: 1996

BRILLANTE BURTON

Seleccionamos algunos hitos de la carrera de Jon

LEANDER
■ PLATAFORMA: Amiga, MD
■ AÑO: 1991



Un lanzamiento noventero de Psygnosis de altura - su gráficos gritan Roger Dean - pero a diferencia de *Shadow Of The Beast*, este hack-n-slash de plataformas de Jon tiene tanta sustancia como estilo. Como se estilaba por entonces, se ve y mueve de lujo.

PUGGSY
■ PLATAFORMA: Amiga, MD, Mega CD
■ AÑO: 1993



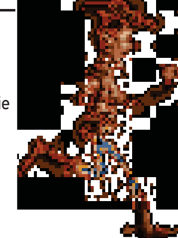
Otro plataformas publicado por Psygnosis, aunque Puggsy renuncia a la aventura de espadazos de Leander en favor de un planteamiento basado en puzles complicados y tests de destreza. Este plataformas de Jon no podía ser más diferente en cuanto a temática o visualmente.

MICKEY MANIA
■ PLATAFORMA: Mega Drive, Mega CD
■ AÑO: 1994



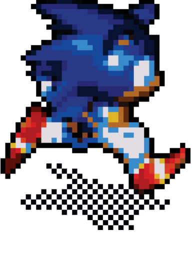
Desarrollar el bonito pero difícil Puggsy fue útil para Jon cuando llegó el momento de producir el primer¡ juego de Traveller's Tales para Disney. Los hermosos escenarios de *Mickey Mania* giran sobre una mecánica de viajes en tiempo muy bien pensada.

TOY STORY
■ PLATAFORMA: Mega Drive, SNES, PC
■ AÑO: 1995



Esta adaptación hizo historia por sus impresionantes sprites pre-renderizados. La adaptación de Jon del clásico de Pixar sigue al pie de la letra el guión de la película a través de una serie de minijuegos de plataformas apoyados por mecánicas de otros géneros populares en la década de los 90.

SONIC 3D
■ PLATAFORMA: Mega Drive, Saturn, PC
■ AÑO: 1996



Concebido como el adios de Sonic a Mega Drive, *Sonic 3D* fue también el sustituto de último minuto del malogrado juego de Saturn titulado *Sonic X-Treme*. En ambos formatos, el acercamiento de Jon al erizo azul añade exploración a tanto salto.





Construyó su reputación sobre las artes marciales y durante 33 años ha peleado por su posición como editor independiente de éxito en Gran Bretaña. Hablamos con Mark Cale, fundador de System 3.

Tenía lugar la octava edición del PCW londinense y, hasta ese momento, ningún editor había llegado a ser excluido de la feria. También es probable que fuera la primera vez que una compañía se presentaba en el evento sin ningún juego terminado, unos karatekas mal vestidos y un grupo de mujeres ligeritas de ropa que portaban látigos y cadenas. Esto era reflejo de la desesperación que System 3 sufría en 1985, cuando el desarrollador al que había encargado *International Karate* no había cumplido con lo pactado. Mark Cale vio una versión incompleta, dejó de lado su expresión de desamparo y decidió que el show debía continuar. "Pensamos que lo mejor era crear algo de controversia", recuerda.

Los karatekas se dedicaron a disimular la ausencia de un juego como tal y se pusieron a romper bloques de madera a base de puñetazos en medio del stand de System 3, mientras que las mujeres estaban ahí para promocionar un título llamado *Twister* con una parafernalia de posturas y movimientos picantes. No tardó mucho la organización del show en amenazar con cerrar el stand de System 3 ante tal espectáculo. "Sabíamos que los organizadores pertenecían a un grupo cristiano, y actuaban en consecuencia", afirma Mark, el cual se había dedicado a aguantar a la prensa allí durante el tiempo suficiente para que sacaran fotografías y garantizarse así la cobertura mediática. "No volvería a hacerlo hoy día. Pero cuando eres joven y ambicioso quieres que tus ideas destaquen sobre las de los demás."

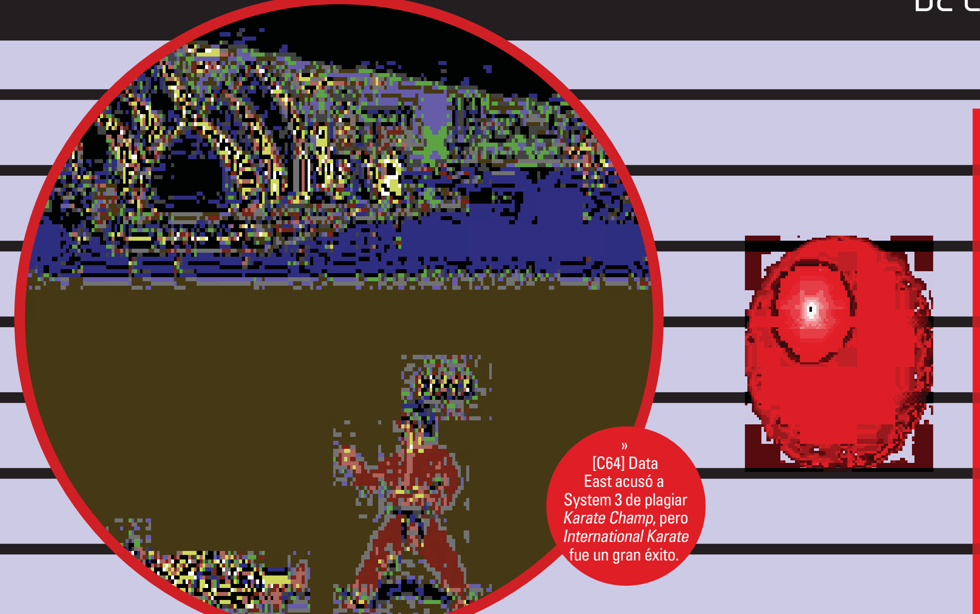
»[C64] *Motocross* fue uno de tantos juegos que System 3 importó para el mercado europeo.

Cale cofundó System 3 en 1982. Había estado trabajando como ayudante del popular fotógrafo inglés Norman Parkinson, el cual "pasaba la mitad del tiempo en el Caribe y la otra mitad en el Reino Unido fotografiando miembros de la realeza", según Mark. Y aunque aprendió mucho acerca de cámaras, iluminación y demás, sintió que la carrera de fotógrafo no era lo que quería. "Me di cuenta de que no iba a ganar dinero dentro del mundo de la fotografía, así que empecé a darle vueltas a otras cosas."

Uno de los encargos de Mark Cale era el de ejercer de fotógrafo de la oficina local de Atari en Londres. "Cuando rondaba por allí no paraba de quejarme de que sus juegos para la VCS no eran lo suficientemente buenos", comenta mientras ríe. Jon Norledge, el jefe de desarrollo de la compañía, sugirió a Cale que fundara su propia editora si quería que los títulos contaran con la calidad que deseaba, y lo hizo tal cual con la ayuda de Emerson Best y Michael Koo (amigo y compañero de estudios, respectivamente). "El curso de Michael se llamaba Estudios de Sistema, y como éramos tres en la compañía, pensamos que System 3 era el nombre perfecto", revela Mark.

Michael abandonó muy pronto la aventura, dejando a Emerson y Mark solos en la creación de su primer juego vendible, un shoot 'em up llamado *Colony 7*. Lanzado para los Atari 400, 800 y XL y basado en el arcade de Taito del mismo nombre, el juego nos pedía defender nuestros almacenes de comida del ataque de piratas espaciales. "No vendió mal y esto nos animó a hacer otro juego", dice Mark, cuya habitación se estableció como el cuartel general de la empresa. Así, en 1983 *Lazer Cycle* fue editado para el BBC Micro, y un

SYST



» [C64] Data East acusó a System 3 de plagiar *Karate Champ*, pero *International Karate* fue un gran éxito.

año más tarde siguió *Deathstar Interceptor*, un título profundamente basado en Star Wars.

Con doce pantallas adornadas con gráficos 3D y suaves animaciones, este último juego fue lanzado para el Commodore 64. La versión de Spectrum era superior, pero ese hecho marcó el inicio de una relación muy especial entre System 3 y la compañía norteamericana. Las máquinas de Commodore sustentaron gran parte del éxito temprano de System 3, tanto que cuando Cale fue a los Estados Unidos a intentar colocar *Deathstar Interceptor* en aquel mercado acabó importando al Reino Unido, con gran entusiasmo, tres productos para C64: *Suicide Strike*, *Juice!* y *Motocross*. "Fuimos el primer editor licenciado para traer juegos de Estados Unidos a Europa. Esos tres títulos no fueron los únicos que nos ofrecieron", comenta Mark. "Había uno llamado *Kid Grid* que rechazamos por alguna razón". Cale llegó a reunirse con grandes compañías americanas, como Epyx y Electronic Arts. "Hablamos con Bing Gordon y Trip Hawkins en EA con vistas a estudiar un acuerdo, pero finalmente no pudimos llegar a cerrarlo."

Sin embargo, las conversaciones dieron sus frutos. "Lo más importante es que llegamos a construir una alianza con Activision", relata Mark. "Ellos estaban instalándose en Gran Bretaña e iban a estrenarse con *Ghostbusters*. Queríamos tener producto para afianzar el acuerdo y nos dijeron que teníamos que negociar con Rod Cousens, que por entonces estaba dirigiendo Quicksilva y se encontraba a punto de fundar Electric Dreams. Estábamos deseosos de impresionar a Activision." *International Karate*, inspirado por la pasión que Emerson sentía por el taekwondo (una adoración que le llevó incluso a participar en competiciones deportivas con el equipo británico), parecía el juego perfecto para conseguirlo.

System 3 encargó a LT Software la tarea de crear el juego, pero muy pronto comenzaron los problemas. ▶

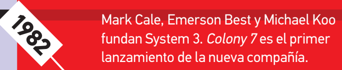
> **"Fuimos el primer editor licenciado para traer juegos de Estados Unidos a Europa"**
> MARK CALE SE VA DE COMPRAS

LOS DATOS

- El lema histórico de System 3 es "la perfección es el único estándar aceptable".
- *International Karate* no sólo fue un superventas, sino que obtuvo un premio por su avanzado apartado técnico cuando se presentó al público en el CES de Chicago.
- El acuerdo de System 3 con Activison permitió a esta última convertirse en la primera editora de nivel mundial.
- Mark Cale insistió en crear *The Last Ninja* porque era fan del *Adventure* de Atari 2600.
- System 3 tuvo una relación estrecha con Commodore. *The Last Ninja* fue el juego de más éxito para el C64, e incluso aparecieron varios de sus títulos en pack junto al Amiga.
- La compañía prefería trabajar con desarrolladores freelance, aunque hubo un momento de su historia en el que llegó a tener un centenar de empleados en plantilla.
- *Last Ninja 3* fue el único juego que llegó a recibir una puntuación perfecta en la revista Commodore User, una de las más longevas y antiguas que se publicaron en el Reino Unido.
- *Myth: History in the Making* fue licenciado a Mindscape en los Estados Unidos y se rebautizó para utilizar la franquicia Conan.
- System 3 tuvo en PlayStation 2 la plataforma para la que editó más títulos, y lo hizo bajo su sello de budget Play It.
- *Gottlieb Pinball Classics* para PSP, lanzado en 2006, fue el primer título en tener modo multijugador con un solo disco en esa consola.
- Mark Cale adora Ferrari. En 2008 System 3 produjo *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*.







1982 Mark Cale, Emerson Best y Michael Koo fundan System 3. *Colony 7* es el primer lanzamiento de la nueva compañía.

1984 La empresa busca licenciar sus juegos en Estados Unidos pero ve la oportunidad en traer producto importado al Reino Unido.

1985 Siguiendo con la estrategia ideada, *Suicide Strike*, *Juice!* y *Motocross* son los primeros títulos en cruzar el charco.

1985 System 3 vive un controvertido PCW en Londres que le da mucha publicidad. Activision iba a firmar *International Karate* para su lanzamiento norteamericano, pero al final Epyx se queda con el acuerdo.

1986 Se publica *International Karate +*. Como actualización del original, presenta más karatekas.

1987 *The Last Ninja* para C64 vende más de siete millones de unidades. Más tarde llegarán varias secuelas.

1988 *Last Ninja 2* es lanzado bajo gran expectación y prácticamente duplica las ventas del original con casi catorce millones de copias.

1989 System 3 sigue activa y publica *Myth: History in the Making*, *Vendetta*, *Dominator* y *Tusker*.

1990 Activision pierde un largo juicio con Magnavox y su acuerdo con System 3, a consecuencia de ello, se rompe posteriormente.

1991 Ahondando en la tremendamente popular saga, la compañía lanza al mercado *Last Ninja 3*.

1992 *Putty* da inicio a una nueva, lucrativa y valorada franquicia para System 3. Su secuela aparecerá dos años después.

1994 *Putty Squad* alcanza gran popularidad. En 2013, casi veinte años más tarde, la versión de Amiga vería la luz.

1997 System 3 se introduce en los juegos de estrategia en tiempo real con el bizarro *Constructor* para PC.

2000 La empresa firma un acuerdo con varias compañías japonesas y establece una duradera y lucrativa relación gracias a la importación de títulos como *Toshinden 4*.

2003 Su nuevo sello Play It acoge multitud de títulos baratos y casuales que son desarrollados a bajo coste para PlayStation 2 y otras consolas.

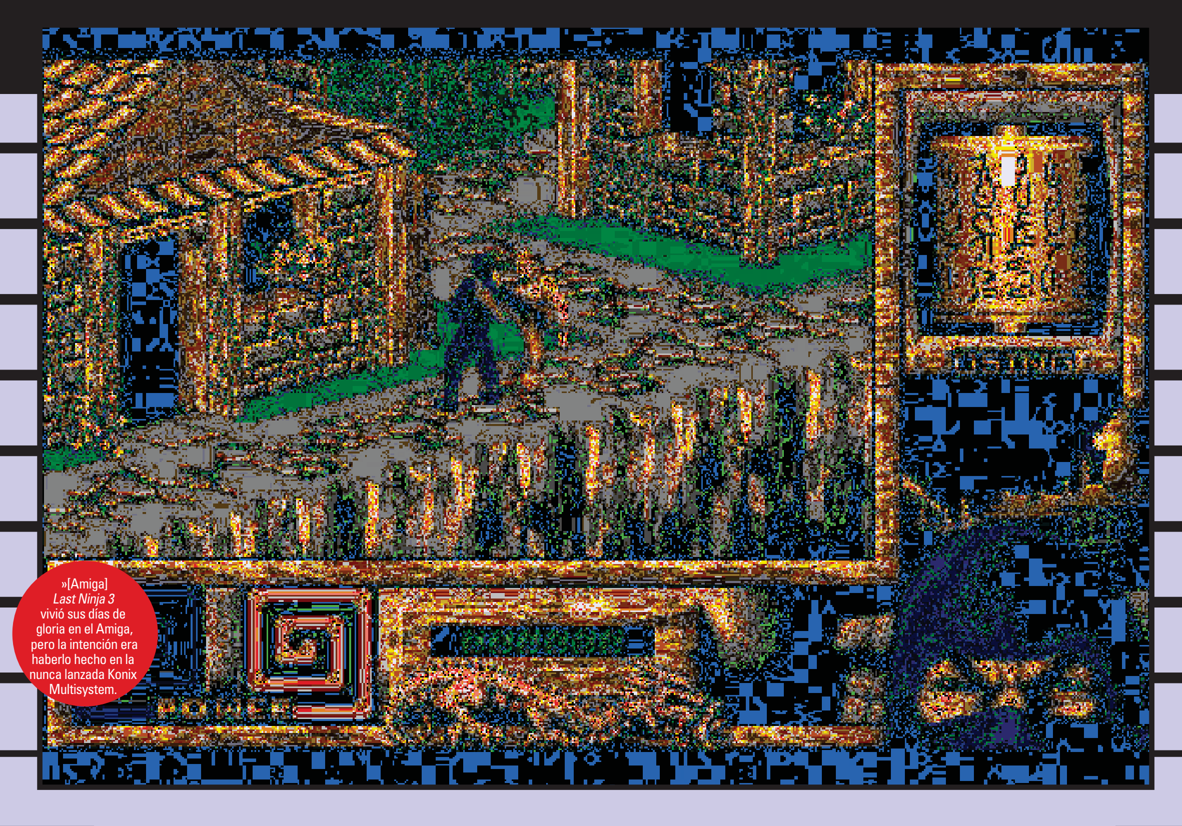
2007 Una nueva versión de *Impossible Mission* es lanzada veinte años después de la original para Commodore 64.

2008 Mark Cale satisface su amor por los coches con *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*, publicado ambiciosamente en PS3, PS2, Wii, PSP y DS.

2009 Después del juego basado en Ferrari, se trabaja para crear un simulador de carreras en la web de los italianos.

2010 System 3 decide ir abandonando de forma progresiva la venta en formato físico y pasar a centrarse en lo digital.

2013 Una reinvención de *Putty Squad* se lanza para PS3, Xbox 360, PS Vita, 3DS y PC. Se produce la ya comentada llegada de la versión de Amiga.



» [Amiga] *Last Ninja 3* vivió sus días de gloria en el Amiga, pero la intención era haberlo hecho en la nunca lanzada Konix Multisystem.

▶ La versión para Spectrum tenía muy mala pinta, y la de C64 estaba incompleta. Para más inri, el programador desapareció al poco de comenzar el desarrollo y Jon Hare, que había estado trabajando en el artwork, estaba a punto de irse. Al mismo tiempo, Emerson decidía abandonar System 3. Mark compró su participación y se vio solo al mando de la empresa.

A pesar de todo, había esperanza en el horizonte. La nueva compañía de Jon, Sensible Software, finalizó *Twister: Mother of Charlotte* tras la controversia creada en el comentado PCW de Londres. Y lo mejor de todo es que Activision no se dejó llevar por las malas perspectivas y firmó el deseado acuerdo con System 3, para alegría de Cale: "Fue algo increíble." El contrato otorgaba a la compañía un adelanto económico por cada uno de los títulos que System 3 produjera (siempre en base a unas premisas de diseño del producto) y Activision financiaría el desarrollo y el marketing para llevarse un 15% del beneficio bruto. El acuerdo funcionaba de una manera similar a como lo haría en la industria musical, y para System 3 era importante dado que Activision no haría de editora, sino sólo de distribuidora. "Recibíamos un buen adelanto por cada juego en el que trabajábamos. Hoy día algo así es imposible, se vería como un riesgo demasiado grande. Pero en su momento fue realmente rompedor", comenta Mark.

» [C64] *Bangkok Knights* lucía música del legendario Rob Hubbard y un loader compuesto por Matt Gray.



» [Amiga] *Myth* recibió muy buenas críticas, especialmente en sus versiones para Amiga y C64.

Twister fue el primer título que vio la luz bajo las nuevas condiciones. *International Karate*, mientras tanto, fue rechazado a pesar de la revisión que hizo del mismo Archer MacLean, que acababa de dar forma a *Dropzone*. Más tarde sería lanzado por Epyx bajo el nombre de *World Karate Championship* en Norteamérica, algo que dejó en evidencia a Activision dado que llegaría a ser número uno en ventas. "Se dieron cuenta de que sabíamos lo que hacíamos y esto facilitó las cosas en adelante", afirma Cale.

La decisión de no quedarse con el juego fue de Scott Orr, fundador de Gamestar (compañía especializada en juegos deportivos que Activision había adquirido). "Me llegó el informe en el que decía que el juego era la típica porquería europea y que nunca funcionaría en los Estados Unidos", comenta Mark, el cual suspiró aliviado cuando vio que todo iba por buen camino. "En septiembre de 1985 le pedí a mi madre que hipotecara la casa para pagar la puesta en escena del PCW. Ver que la cosa fue bien significó mucho."

Pero no todo iba a ser un camino de rosas. Data East denunció a Epyx porque *World Championship Karate* era demasiado parecido a su arcade *Karate Champ*, aunque el caso acabó siendo ganado por Epyx después de varios años. "La sentencia esclarecía que no podías registrar una idea. Un juego de kárate es un juego de kárate", afirma Cale.



» [Amiga] A pesar de estar terminado en 1994, no sería hasta 2013 cuando *Putty Squad* para Amiga vería la luz.

Con la llegada de 1987 la compañía se había mudado y ahora estaba situada en la zona de negocio más activa de Londres, justo antes del lanzamiento de *The Last Ninja*. "Cuando crees que no puede sacarse nada más del subgénero de las artes marciales, System 3 llega y lo hace", dijo la mítica Computer And Videogames tras recibir su copia del juego.

The Last Ninja llegó algo tarde, pero fue un tremendo éxito en el Commodore 64 ya que vendió más de siete millones de unidades. El ordenador norteamericano se estaba convirtiendo en algo importante para System 3, como comenta Mark: "Teníamos el conocimiento de la máquina, teníamos algunos de los mejores grafistas y programadores de Europa y teníamos una brillante reputación." Tanto fue así que Activision empleó a algunos de sus grafistas para ciertos productos propios, como *Predator* en 1987.

En el año 88 el brillante *Bangkok Knights* fue lanzado para aprovechar la popularidad de *International Karate*. "Fue el primer juego de lucha en tener diferentes atributos y habilidades según el personaje", dice Mark mientras recuerda haber llevado a periodistas del sector a China a ver un combate de thai boxing. "Fue uno de los primeros lanzamientos que se promocionó en un país diferente. Estoy seguro de que la idea y el concepto de *Bangkok Knights* inspiró a *Street Fighter*."

Este título fue seguido por *Last Ninja 2: Back with a Vengeance*, el cual vendió más de trece millones de unidades y ganó multitud de premios de la industria. Pero las cosas se iban a poner feas por la demanda que Activision recibió de Magnavox por infringir sus patentes, un hecho que iba a situar en posición de riesgo el acuerdo existente. Este acontecimiento estuvo a punto de llevar a Activison a la bancarrota (algo de lo que luego se recuperaría) y la situación repercutió en System 3. "Representamos cerca del 80% de los ingresos globales de la compañía entre los años 88 y ▶

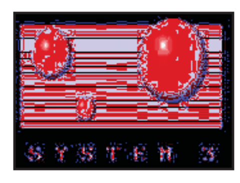


»[Amstrad] Era inevitable una secuela de *International Karate*. La versión + tenía tres luchadores.

EL ADN DE SYSTEM 3



Juegos originales
No hay duda del impacto que tuvieron títulos como *International Karate*, *The Last Ninja* y *Putty*. El primero llevó las artes marciales a otro nivel, el segundo está considerado el pionero de las aventuras isométricas y el tercero le dio nueva vida a las plataformas.



El talento
System 3 era buena buscando nuevos creadores. Con los años llegó a trabajar con gente como Archer MacLean, John Twiddy, Paul Docherty, Hugh Riley y Chris Butler entre otros. Mark Cale asegura que todos ellos "estaban dotados de increíbles habilidades".



Mark Cale
Cofundador y CEO, Cale es la cara de la compañía y hábil tanto para los juegos como para el marketing. Además de liderar System 3 en sí misma, también lo ha hecho con Studio 3 y Play It (parte desarrolladora y de negocio casual, respectivamente).



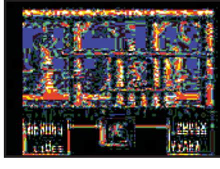
Controversia
Además del PCW de 1985 y la máscara ninja y el shuriken de plástico que acompañaban a una edición limitada de *Last Ninja 2*, un lector noruego de Commodore User afirmó que una protección anticopia de la compañía había estropeado la unidad de disco de su C128.



Influencias externas
En sus inicios, System 3 miró hacia América con la esperanza de abrir mercado con sus productos pero valoró la oportunidad de importar varios títulos. Más adelante, su atención viró hacia Japón, donde hoy día mantiene abierta una oficina representativa.



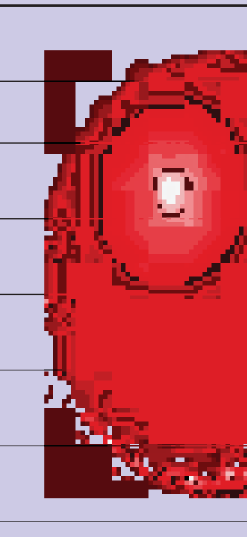
Independencia
System 3 ha sido siempre una compañía sin ataduras ni compromisos. Ha mantenido el control sobre todos sus desarrollos y se proclama como el último editor independiente británico que sobrevive desde el surgimiento del sector en los ochenta.



Buenos gráficos
Aunque Mark Cale siempre ha apostado por la jugabilidad, System 3 se caracterizaba por poner mucho empeño en el apartado gráfico. En los años ochenta usaba el eslogan "¡Gráficamente increíble!" para destacar el apartado visual que adornaba su producción.



Largas esperas
Los ciclos de desarrollo de la compañía eran extensos. El grafista Paul Docherty afirmó en su día que los proyectos "se pudren en desarrollos que se hacen eternos". Pero Mark Cale lo rebatió: "No publicamos nuestros juegos hasta que estamos satisfechos con ellos".





▶ 89 pero nunca nos llegaron a pagar el total de lo acordado. Si esto hubiera ocurrido, quizá System 3 podría haber crecido años después aún más."


» [DS] System 3 ha plagado cuatro décadas con juegos. *Power Play Pool* fue lanzado en 2009.

El contrato entre System 3 y Activision finalizó en 1990, habiendo ayudado a la compañía a hacer de *Myth: History in the Making* y *Dominator* dos títulos muy populares. *Vendetta* y *Tusker* también vendieron bien en 1989 e *International Karate +* aprovechó el tirón del original. "Me encantaban sus gráficos", comenta Cale. "Le dimos un estilo japonés a los luchadores."

A pesar de todo ello, System 3 seguía siendo una compañía pequeña pero dotada de talentosos desarrolladores como John Twiddy, Hugh Riley, Bob Stephenson, Dan Malone y Joe Walker. Aunque algunos de los títulos en los que trabajaron nunca vieron la luz del día, como asegura Mark: "Empezamos un juego para recreativa llamado *Bloodlust*, pero Atari decidió cancelar el proyecto y ahí quedó la cosa."

A nivel gráfico, los juegos de System 3 continuaban destacando y *Flimbo's Quest* seguía con la tradición. "Arthur van Jole realizó un gran trabajo como grafista. Fue el primer título que hicimos tras la ruptura con Activision", comenta Cale. System 3 también había comenzado a suministrar juegos a Commodore para entregarlos en pack con sus ordenadores. "Ganamos mucho dinero con ello. Esta es la razón por la que trabajamos tanto con Commodore, ya fuera el C64, la C64GS o el Amiga." John Twiddy colaboró con los norteamericanos para crear los cartuchos que usaría la C64GS y System 3 lanzó juegos como *Myth*, mientras que *Last Ninja 3* fue publicado en 1991 junto a clásicos como *Turbo Charge* para el C64 y *Fuzzball* para el Amiga. Pero en 1992 un título destacaría sobre los demás: *Super Putty*. "Fue un juego muy importante porque nos abrió el camino hacia las consolas con la Super Nintendo. Pero la realidad es que estábamos luchando en un sector que evolucionaba, haciendo buenos juegos, aunque sin llegar a tener el dinero necesario para dar el salto y pasar a ser editores en consola. Confiábamos en cerrar acuerdos estables con diferentes empresas."

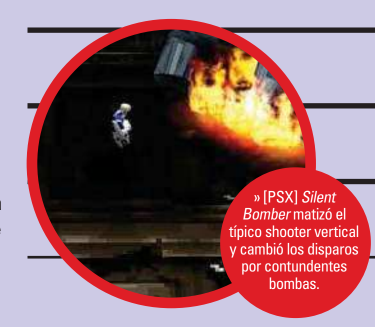
Super Putty abrió el camino a *Desert Fighter* (también para la Super NES), un shooter isométrico desarrollado por los japoneses Opus Studio que llegó tras el bombazo de EA *Desert Strike* y que fue publicado por SETA en América bajo el nombre de *A.S.P. Air Strike Patrol*. Pero a pesar de que *Putty Squad* (secuela de *Super Putty*) llegó de nuevo a la 16 bits de Nintendo, los años que siguieron fueron muy improductivos para System 3. La empresa quería producir juegos para PlayStation, pero Cale afirma que les costó demasiado conseguir la licencia debido a múltiples razones externas.

ULTIMATE SYSTEM 3...

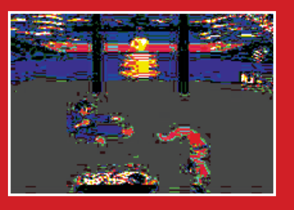
El acuerdo que nunca llegó a cerrarse

El perfil de System 3 subió como la espuma tras el lanzamiento de *The Last Ninja*. Una de las compañías que se interesó en trabajar con ella fue Ultimate Play The Game, la cual se acercó a Mark Cale con una proposición. "A Ultimate le gustó *The Last Ninja*. Ellos estaban trabajando con Nintendo, y esta tenía interés en ver el juego en la NES. Yo no tenía ni idea de aquello en aquel momento", afirma Mark. "Rechacé su propuesta por una cuestión de garantías del acuerdo con Activision, pero fue una oportunidad perdida. Ultimate se convirtió en Rare, hicieron juegos brillantes como *Donkey Kong Country* e incluso llegaron a ser comprados por Microsoft. Valorándolo ahora, fue un error no colaborar con ellos." Cale cree que el acuerdo hubiera funcionado bien de haberse firmado: "Esta gente tenía mucho talento y emplearon su habilidad para crear juegos de una calidad exagerada con Nintendo. Pero, por alguna razón, sus juegos para Commodore 64 no estaban a ese nivel. Ahí es donde les sacábamos ventaja, ya que contábamos con algunos de los mejores artistas del sistema a nivel mundial. Fuimos muy, muy afortunados."



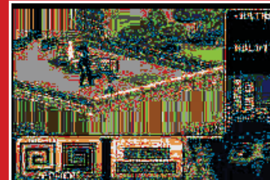

» [PSX] *Silent Bomber* matizó el típico shooter vertical y cambió los disparos por contundentes bombas.

JUEGOS QUE MARCAN



International Karate + 1987

Desarrollado por Archer MacLean, el simulador de kárate 2D tenía un único decorado pero introdujo un luchador adicional, haciendo que tres karatekas se pelearan por conseguir seis puntos. Un nivel de bonus hacía su aparición y en él golpeábamos pelotas y bombas. El título alcanzó la cima en las listas de ventas europeas y ganó varios y merecidos premios.



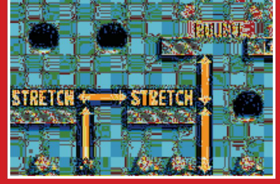
Last Ninja 2: Back with a Vengeance 1988

El juego original fue problemático para System 3 (algunos empleados abandonaron la compañía por pensar que la idea de Mark Cale era irrealizable), pero se convirtió en un éxito que tendría su correspondiente secuela. *Last Ninja 2* desplazó la acción del pasado hasta el Nueva York moderno, y trajo con él unos gráficos y animaciones mejorados.



Myth: History in the Making 1989

Este juego de plataformas 2D de fantasía nunca llegó al Atari ST, lo que fue una pena ya que sus usuarios se perdieron uno de los mejores títulos de System 3. Este se movía en localizaciones lejanas relacionadas con mitos y leyendas, estaba repleto de puzles y enemigos y, para rematar el resultado final, exigía de nosotros habilidad y saltos precisos.



Putty 1992

La saga Putty fue concebida por Phil Thornton gracias a sus frecuentes viajes a la India. En uno de ellos enfermó y, sumido en una alta y persistente fiebre, alucinó y vio fusionarse partes de la habitación en la que estaba. Inspirado por lo que "experimentó", llevó la idea a System 3 y el juego final incorporó salchichas andantes, zanahorias al estilo Terminator y mucho más.



Constructor 1997

Con System 3 peleando por dar el salto a las consolas de 32 bits, *Constructor* fue creado para PC y marcó el debut de la compañía en ese formato. Podría haberse confundido perfectamente con algún clásico de Bullfrog, y la mezcla de mafia, inquilinos violentos y todo tipo de chanchullos deshonrosos ayudó a hacer de él un título de estrategia en tiempo real muy apreciado.



» [PS4] System 3 ha estado escarbando en su viejo catálogo y ha lanzado *Putty Squad* en PS4.

Constructor fue el siguiente título en ser publicado y no lo hizo hasta 1997. Era un título de estrategia en tiempo real para PC que empleó muchas de las herramientas creadas para *Bloodlust*, el arcade nunca lanzado que Atari encargó a System 3. "Era revolucionario para nosotros. Nuestro primer gran juego para PC y acaba convirtiéndose en un superventas. Nos unimos a Acclaim para tener una exposición global y recibimos críticas positivas en todas partes", asegura Mark.

Finalmente, el juego acabó llegando a PlayStation en 1998, pero no sería hasta el año 2000 (cerca del final del ciclo de vida de la consola) cuando System 3 se puso al día con la máquina de Sony. *Silent Bomber*, *Toshinden 4* y *Guilty Gear* funcionaron bien y en 2002 se lanzó *Crisis Beat*. "Llegamos a un acuerdo con Virgin Interactive para que fuera nuestro editor. *Silent Bomber* y *Toshinden 4* me encantaban. Conseguir los derechos sobre este último dijo mucho sobre nuestra actitud y alcance global, teniendo en cuenta nuestro pequeño tamaño."

"Tuvimos algunos de los mejores profesionales de toda Europa"

MARK CALE HABLA DEL TALENTO DE LA COMPAÑÍA

System 3 fue mucho más prolífica con la llegada de PlayStation 2 y lanzó un nuevo sello, llamado Play It, para publicar juegos en la por entonces nueva y popular consola. Este incidía en juegos para el público casual, pero también desenterró una compilación llamada *Intellivision Lives* con 60 juegos de la extinta consola de Mattel. Eso sí, la principal característica de Play It fue el gran número de títulos que abarcó, como *Casino Challenge, Seek and Destroy, Motorseige: Warriors of Primetime, Grooverider: Slot Car Racing, Road Trip Advance, Underworld, Chess Challenger, International Snooker Championship, Pinball, Road Trip Adventure, Castle of Shikigami 2: War of the Worlds, Strike Force Bowling, Guncom 2, World Championship Poker, International Pool Championship, TriggerMan, Gungrave Overdose, 1945: I+II The Arcade Games, Arcade Classics* y *Crazy Chicken X*.



» [PSX] Aunque se comprometió tarde con PlayStation, System 3 publicó en la consola de Sony juegos como *Guilty Gear* y *Silent Bomber*.

La lista era amplia, pero faltaría añadir dos títulos que todavía saldrían en la primera consola de Sony bajo Play It: *Creatures: Raised in Space* y *Robocod:* *James Pond II*. "Entre 2004 y 2006 fuimos el séptimo editor que más unidades fabricó en términos de volumen para Sony en Europa", asegura Mark. "Llegamos a rehacer *Toshinden* con un estilo más casual para venderlo bajo Play It, y *James Pond* funcionó bien en Rusia y Oriente Medio."

En 2007 se eliminó el sello low cost y *Gottlieb Pinball Classics* fue publicado bajo el nombre de System 3. La compañía se lanzó a producir una nueva versión de *Impossible Mission* y decidió comenzar a desarrollar para PlayStation 3. "Sony cambió su modelo de producción y estrategias como la de Play It se volvieron inviables. No podías lanzar producto físico a 15 o 20 euros, lo que fue una pena", explica Mark.

"Nos centramos de nuevo en buscar algo grande. El primer título que produjimos para PS3 fue *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*."

System 3 siguió creando algunos títulos de bajo coste y casuales, aunque esta vez para consolas de Nintendo (como *Power Play Pool* en DS). Pero, en los últimos años, además de crear algún título de Ferrari más, la compañía se ha dedicado a escarbar en productos con años a sus espaldas mientras entraba en su cuarta década.

Mark Cale es optimista de cara al futuro: "Hemos recuperado la marca Play It en Estados Unidos y Europa y ofrecemos a desarrolladores indie la ocasión de poner su producto en una caja y llevarlo al lineal. Disfrutamos de estas oportunidades en un mercado más competitivo, pero estamos orgullosos de nuestro pasado y queremos quedarnos en este sector durante muchos años más."

Y HOY SE DEDICAN A...

Mark Cale



Mark sigue siendo el CEO de System 3, un puesto que lleva ocupando durante 33 años. Vive en Londres con su mujer y sus hijos y está sondeando la posibilidad de expandir la empresa a los Estados Unidos. Además de producir juegos para sistemas actuales como PlayStation 4, System 3 también está vigilando muy de cerca el mercado para móviles y tablets.

Jon Hare

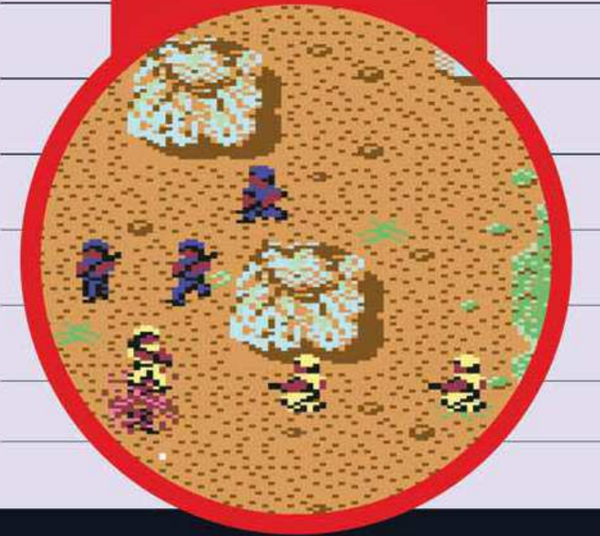


Después de crear *Twister: Mother of Charlotte*, Jon tuvo una brillante carrera en el sector tras cofundar Sensible Software. Gracias a *Cannon Fodder* y *Sensible Soccer* se ha asegurado una plaza permanente en la extensa historia de los videojuegos británicos.

John Twiddy



John entró en System 3 como jefe de desarrollo en 1986. Dejó la compañía durante un intervalo en el que creó su propia empresa (Vivid Image), pero volvió unos años más tarde. Su tarea de campo más reciente consistió en estar a la cabeza de *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli* en 2008, además de ejercer de jefe de proyecto en la vuelta de *Impossible Mission* en 2007.



PANTALLA FINAL



SONIC THE HEDGEHOG

» Mientras el Sonic Team daba los últimos toques al juego que demostraría la potencia de MD, Sega encargó a otro equipo la creación de la entrega Master System. Los elegidos fueron Ancient, una compañía creada por el prestigioso músico Yuzo Koshiro. El resultado fue colosal, e incluso, para algunos, superior al juego de MD. Veamos cómo acababa la primera aventura de Sonic en los 8-bit.



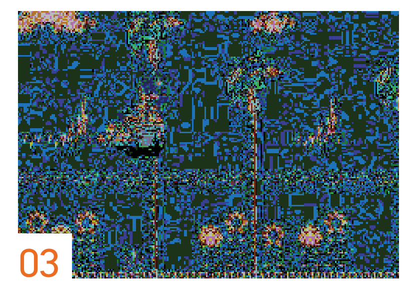
01

» Sonic logra zafarse de la barrera eléctrica y los láseres de Robotnik y atraviesa el cristal que protegía al villano. Pese a su oronda silueta, el doctor corre que se las pelas, y ni siquiera el mismísimo Sonic logra darle alcance.



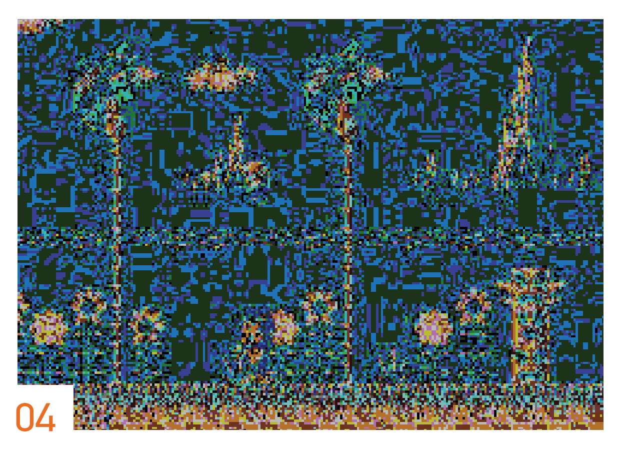
02

» Robotnik trota cual velocista etíope, y logra llegar al teletransportador antes que el veloz erizo. Con semejantes piernas, no entendemos por qué Ivo se dedicó al Mal, cuando podría haber fichado como extremo para el Manchester United.



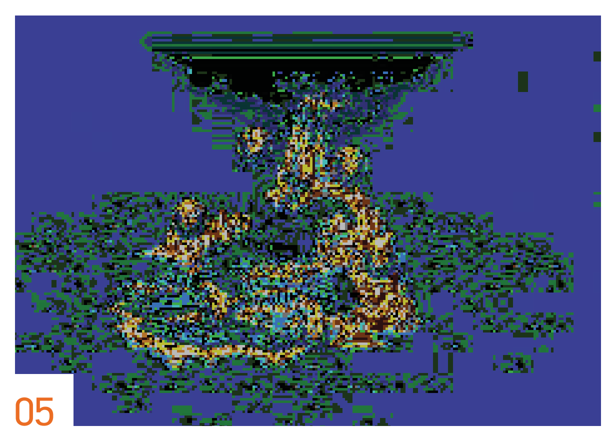
03

» En un afortunado giro de los acontecimientos, Sonic aparece justo encima de la cabeza de Robotnik, propinándole una soberbia embestida. Esto deja a Robotnik fuera de combate hasta que la secuela llegue a las tiendas.



04

» Con su archienemigo en la enfermería, Sonic decide soltar las Esmeraldas del Caos que ha recogido a lo largo de la aventura. Si fueran las bolas de Dragón podría haber pedido un salto más afortunado a las 3D. Pero estamos en 1991 y nadie podía sospechar que acabaría siendo olímpico junto a Mario.



05

» Las esmeraldas suben hasta el cielo y despejan los nubarrones y cualquier rastro de Robotnik. Después el juego nos obsequía con los créditos, una música muy salada y una estampa de Sonic, micrófono en mano. Aunque el pobre es más estático que Loquillo sobre el escenario.



Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **Javi Sánchez, John Tones, Bruno Louviers, Roberto Ganskopf, S*T*A*R, Marçal Mora, Juan García**

EDITA AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15   Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777   Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain